

N° 1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
Future
MEDIA WITH PASSION
# 186
NOVEMBRE
2006
T 02788 - 186 - F: 6,50 €
RAINBOW SIX
LAS VEGAS
FAITES SAUTER
LA BANQUE
VEGAS
BÊTAS
Rade
Neverwinter Nights 2
Warhammer Mark of Chaos
Guild Wars Nightfall
TESTS
Dark Messiah
Battlefield 2142
Defcon
PES 6
DoW Dark Crusade
REPORTAGE
Le middleware,
comment ça marche ?
Numéro 186 • Novembre 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 8 € • REU 9,35 € • Polynésie avion 1800 CFP • Calédonie avion 1800 XPF • BEL 8 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 8 € • MAR 82 DH • PORT cont 8 €


LA GUERRE
N'EST QUE LE COMMENCEMENT.








# MEDIEVAL II
## TOTAL WAR™

novembre 2006

www.totalwar.com










Vous avez la priorité

sur www.playersrepublic.fr

PlayGround* / BlogStation* / PlayList* / VidéoPlayer* / PlayStore*

PUBLICIS DIALOG RCS Paris 399 930 593 - duke RCS Paris B 424 328 169


et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

* PlayGround : Espace de jeux / concours - BlogStation : Portail de pages personnelles - PlayList : Liste de jeux VidéoPlayer : Vidéos de joueurs - PlayStore : Offres en ligne - Players' Republic : République de joueurs.



* Priorité aux joueurs

# Sommaire

186 NOVEMBRE 2006

## LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS



## LES TESTS DU MOIS



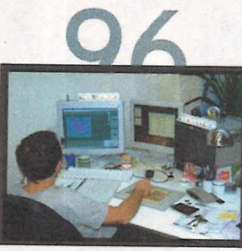
66



**TESTS**

Youpi, les jeux reviennent après une période d'accalmie qui n'a que trop duré. Et il y a du lourd ce mois-ci : entre Dark Messiah et le nouveau Battlefield 2142, sans oublier l'original Defcon ou l'incontournable PES 6, vous allez avoir de quoi faire hurler la CB. Ou celle d'un ami, si vous avez déjà flingué la vôtre.

96



**DOSSIER MIDDLEWARE**

On continue dans la série « Les métiers du jeu vidéo ». Nous sommes allés rendre visite à deux jeunes sociétés françaises dont l'objectif est de rendre la vie des développeurs de jeux plus facile : Omegame et SpirOps.

106



**RÉSEAU**

Pendant que Cyd soigne sa ligne à coups de lasagnes/frites (sans légumes), sa rubrique, elle, retrouve sa sveltesse d'antan. Des news d'Archlord, un peu d'eSport et quelques bons coups de vache dans EVE Online, de quoi oublier DotA pour un moment.

118

**MATOS**

Ah, Vista ! D'après Microsoft, le monde retient son souffle jusqu'à la sortie. D'après un rapide sondage au sein de la rédac, le monde s'en fout. Mais pour ceux qui voudraient switcher vite, comment tourneront nos jeux sur ce nouvel OS ? C_Wiz mène l'enquête.

## ET AUSSI...



Couverture
© Ubisoft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE


JOYSTICK n° 186 - Novembre 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
**Siège social :** 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
**Présidente Directrice Générale :** Saghi Zaïmi
**Directrice Générale, Finances et Administration :** Jane Wray
**Principal actionnaire :** Future Holdings Limited 2002
**Directrice de la publication :** Saghi Zaïmi
**Directeur des ressources humaines :** Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
**Directrice Marketing & Commercial :** Saghi Zaïmi
**Directeur de Magazine :** Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
**Directeur éditorial :** Cyrille Tessier
**Rédacteur en chef :** Arnaud « Caféine » Chaudron
**Chef de rubrique news :** Jean-Christophe « Faskil » Detrain
**Chef de rubrique tests :** Erwan « Fumble » Lafleuriel
**Chef de rubrique réseau :** Cyril « Cyd » Dupont
**Secrétaire de rédaction :** Sophie « Rustine » Prétot
**Première rédactrice graphiste :** Érica « Mélusine » Denzler

**Directeur artistique groupe :** Nicolas Cany
**Directeur artistique :** Jean-Michel Sabatié

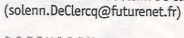
**Ont participé à ce numéro :**
Matthieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Gianni « Plume » Molinaro, Sébastien « Socratès » Hatton, Guillaume « Nedd » Jamet, Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy,

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
**Directeur Commercial et Publicité :** Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
**Directeur commercial Publicité :** Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
**Directeur de clientèle :** Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
**Chef de Publicité :** Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
**Responsable Trafic :** Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
**Directeur de Publicité Hors Captif :** Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)






FABRICATION
**Responsable de la fabrication :** Jacqueline Galante
**Chef de fabrication :** Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)


DIFFUSION
**Responsable de la diffusion :** Florence Lourier
**Responsable abonnement :** Valérie Bardon
**Chef de produit vente au numéro :** Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

**Distribution :** SAEM Transport Presse
**Impression :** Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.


Copyright Future France 2006. Tous droits de reproductions réservés. Joystick est une marque déposée.


Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 2 CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément.



La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.


Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive : Stevie Spring
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco





ANNO 1701
Affronter la colère des colons
Subir la terrible loi de la nature
Assurer la sécurité des habitants
Trouver des vivres par tous les moyens
Divertir la population
NOVEMBRE 2006
WWW.ANNO1701.COM
SUNFLOWERS et Anno 1701 sont des marques déposées de la société SUNFLOWERS Interactive Entertainment GmbH. Tous les autres logos et marques utilisés sont des marques déposées ou des marques de leurs propriétaires respectifs. Sous réserve de modifications. © SUNFLOWERS 2006.
3+
www.pegi.info
RELATED DESIGNS
sunflowers
DEEP SILVER
PC DVD




# Construire une colonie est loin d'être de tout repos !

# sommaire #186

**Vous vous demandez** pourquoi la lumière du soleil **vous fait mal aux yeux ? Pourquoi les aliments** sont fades ? **Et vous vous sentez** mieux la nuit. **Pas de panique, c'est juste** une petite déprime. **Alors pour vous changer les idées, direction le jeu complet du mois :** Blood Omen 2. **Histoire d'aider un vampire** à savourer **sa vengeance** à pleines dents. **Sinon, vous pouvez toujours tuer** plein de joueurs **en essayant le ritualiste** et l'assassin **de Guild Wars Factions.** Pas mal comme thérapie, **non ?**

LE JEU COMPLET

## Blood Omen II

Genre : Aventure
Développeur : Crystal Dynamics
Éditeur/Distributeur : Eidos Interactive
Site Internet : www.eidos.fr
Config minimum : Windows 98/XP, CPU 450 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP, CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo









### En résumé

Kain, vampire de son état, n'a pas trop digéré le fait de se prendre une rouste infligée par les Séraféens. Il lui a fallu un repos de 200 ans pour récupérer de ses blessures. Alors forcément depuis tout ce temps, la vengeance lui a bien rongé le cerveau. Seulement voilà, tout vampire qu'il est, il subit le contrecoup de cette longue phase de sommeil et se retrouve un peu dans l'état de Fumble après une soirée bien arrosée chez Atomic. Il faut donc manier un Kain affaibli en attendant qu'il se refasse une santé au fil des niveaux. Pour cela, il est nécessaire de tuer tout un panel de boss pour vous attribuer leur pouvoir, boire le sang de vos victimes pour éviter de tomber dans les pommes au bout de 100 m et progresser dans un dédale de plates-formes et d'énigmes en tout genre. La priorité de Blood Omen II réside tout de même dans des scènes d'actions sanglantes. Afin de réagir vite et d'assimiler les moindres commandes, un tutorial vous est proposé en début de partie. Pas très passionnant, certes, mais particulièrement utile. D'ailleurs ceux qui possèdent un paddle de type Playstation 2 devraient s'en servir. Vu qu'il s'agit d'une adaptation venant de la console de Sony, autant vous dire que les commandes ne sont pas forcément optimisées pour nos bons vieux PC. Cependant il suffit de passer quelques minutes dans les options pour réassigner les touches comme il vous convient. Concernant l'installation, il n'y a pas grand-chose à ajouter : Blood Omen II tient sur deux CD et n'a pas besoin de CD Key pour être lancé, rien de plus simple.



## Guild Wars Factions

**Genre : RPG/Action Online**
**Développeur : ArenaNet**
**Editeur/Distributeur : NCsoft**
**Site Internet : http://fr.guildwars.com**
**Config minimum : Windows 98/ME/XP/2000, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0**
**Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0**

### En résumé

Si vous n'avez jamais mis les pieds dans l'univers de Guild Wars, c'est l'occasion de tenter l'aventure et ce, grâce à cette offre permettant d'essayer gratuitement GW Factions. La clé se trouvant au dos du CD permet d'activer votre compte et de jouer durant une période limitée (10 heures durant 14 jours). Soit vous cramez vos 10 heures de jeu en une seule journée, soit vous les étalez. Mais, quelle que soit votre méthode, votre compte expirera au bout de 14 jours. Cela vous laisse le temps de découvrir la nouvelle campagne pour combattre les armées de Shiro Tagachi, le grand méchant de l'histoire qui a trahi l'empereur 100 ans auparavant. À l'instar du premier épisode, Factions se déroule exclusivement sur le net. Vous pouvez donc trouver tout un tas de personnes pour vous accompagner afin de remplir diverses quêtes ou tout simplement pour affronter d'autres joueurs dans des arènes. Cela vous permettra de goûter aux talents de nouvelles classes implémentées : le ritualiste et l'assassin.







## Les autres fichiers

LA SECTION PATCHS :

- Patch 1.09 pour Age of Empires III
- Patch 1.20 pour Titan Quest
- Patch 1.05 pour La Bataille pour la Terre du Milieu II
- Patch 1.01 pour Lego Star Wars II

### Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.


### Droits d'auteur

La reproduction des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.


### Comment nous faire parvenir vos créations ?

**Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail :** cdromjoystick@futurenet.fr **(jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :**

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

**Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.**


### Responsabilités

Les CD-Rom fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

# patches

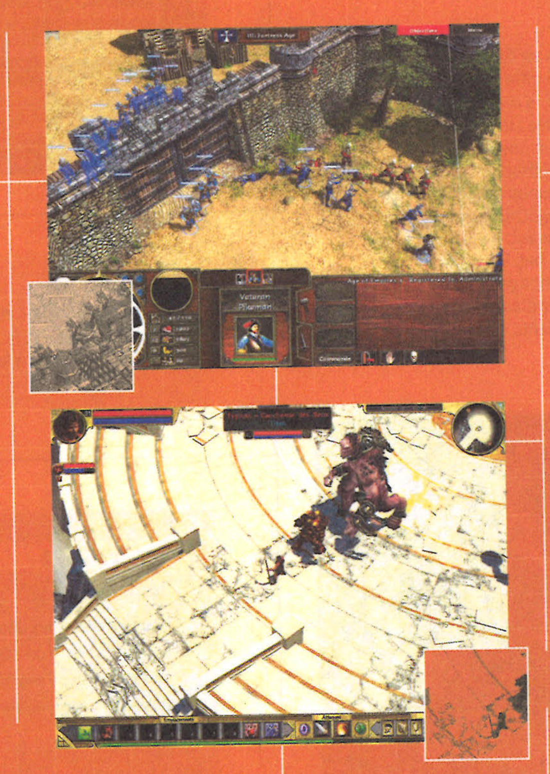
par Cyd

**Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.**

## Age of Empires III

PATCH 1.09

Le jeu de stratégie en temps réel de Ensemble Studios s'est doté de plusieurs patches en l'espace de quelques semaines. Mais il faut avouer que le dernier en date modifie très peu d'éléments. Le seul véritable changement est l'ajout d'un bonus d'expérience donné aux joueurs afin de permettre à toutes les Home Cities de gagner des niveaux plus rapidement. Autrement, les personnes qui figurent sur votre Pest List ne peuvent plus rejoindre les parties que vous hébergez. Pour le reste, il s'agit de deux ou trois bricoles qui ne changeront pas votre vie.



## Titan Quest

PATCH 1.20

Nouvelle mise à jour pour le Diablo-like à la sauce grecque de Iron Lore qui améliore un problème qui empêchait les coffres des boss de s'ouvrir. Il règle également l'erreur qui immobilisait votre personnage lorsqu'il utilisait un certain objet. Outre la correction de bugs, ce patch modifie les compétences de nombreuses classes. Toutes les infos à ce niveau sont disponibles sur le fichier txt disponible dans le répertoire Patches de notre CD. Sinon, les développeurs ont également augmenté la vie et la puissance de nombreux monstres ainsi que la difficulté de Typhon, LE boss de Titan Quest.

## La Bataille pour la Terre du Milieu II

PATCH 1.05

Electronic Arts n'oublie pas son RTS basé sur la licence du Seigneur des Anneaux aux oubliettes et tente même de l'améliorer par le biais de ce dernier patch. Ce ne sont pas les corrections de bugs qui sont prioritaires dans cette mise à jour mais bien l'équilibre du jeu. Races, unités, héros, bâtiments, tout est remanié avec des pourcentages dans tous les sens montrant les modifications apportées au niveau de la résistance, de la puissance et du coût. Tout ça a été modifié afin d'apporter un meilleur confort durant les parties multijoueurs.





## Lego Star Wars II

PATCH 1.01

Ce n'est jamais plaisant de se trouver face à un titre fraîchement installé qui souffre de problèmes d'affichage et de bugs divers et variés. Mais le pire, c'est quand il est impossible de lancer un jeu tout juste déballé. C'est pourtant le cas de Lego Star Wars II qui pose d'énormes problèmes d'installation à bon nombre de joueurs. Afin de remédier à ce souci, un premier patch a été mis en place. Il semblerait qu'il ne résolve pas tous les problèmes liés à l'installation mais il devrait venir en aide à la majorité d'entre vous. Du moins, on l'espère.

> **Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD dans le sous-répertoire /patchs**




DÉMULTIPLIEZ TOUT CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE AVEC VOTRE ORDINATEUR.

**NOUVEAU INTEL® CORE™ 2 DUO. LES MEILLEURS PROCESSEURS AU MONDE.**

Le nouveau processeur Intel Core™ 2 Duo pour PC, démultiplie vos capacités et celles de votre ordinateur. Maintenant, profitez d'une rapidité accrue jusqu'à 40%. Et bénéficiez de plus de 40% d'optimisation d'énergie. Découvrez comment sur intel.fr/multiply.




Pour plus d'onformations sur www.intel.fr/perfomance

Performance basée sur SPECint*_rate_base2000 (2 copies) et efficacité énergétique basée sur Thermal Design Power (TDP). Comparaison entre Intel® Core™ 2 Duo E6700 et le processeur Intel® Pentium®D 960. Les performances actuelles peuvent varier. ©2006 Intel Corporation. Intel, le logo Intel, le logo Intel Core, Intel. Leap ahead, et le logo Intel. Leap ahead. Sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales, aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Leap ahead™ : encore plus loin.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

## Oukèlé la chronique ?

La première chose que je lis quand je reçois mon Joy, c'est la rubrique Net News. Dans l'édito, je lis : « Et grâce à Caf, vous allez pouvoir vous évader dans l'espace avec sa chronique consacrée à Eve Online ». Je me dis : « chouette » ! Je parcours la fin du mag sans trace d'Eve...

At-field

*Ah, là, là, incorrigible Caféine... Il a effectivement oublié de prévenir Cyd qu'il se gardait la chronique pour un autre numéro. Quel distrait ! Bon pas de panique, cette fabuleuse chronique se trouve page 114.*

## Va chercher poux

Je pense que c'est bien la première fois depuis que WoW est sorti que vous ne faites même pas un tout petit article dans le Joystick d'octobre 2006. Bon, vous en parlez quand même, mais pas un article rien que pour lui. Dommage, c'était mon petit jeu à chaque ouverture du magazine : voir s'il y en avait encore un. Je vais quand même regarder une deuxième fois au cas où il m'aurait échappé.

Sig le Troll

*Non, non, vous avez bien vu : pas de WoW dans le dernier Joy. Tout fout le camp. Il faut dire que nos forces vives, spécialistes du sujet, sont en train de préparer dans l'ombre un quatrième hors-série pour tout bientôt. Et là, l'air de rien, en annonçant cela, je viens de pourrir la vie d'un bon paquet de marchands de journaux, incessamment harcelés par de joyeux campeurs qui ne quitteront plus leur établissement tant que le précieux guide ne sera pas dispo. Si vous faites partie de ces aficionados indéracinables, soyez sympa : pensez à amener quelques bières belges à votre buraliste.*

## Vérité, je crie ton nom !

Jouant couramment à DotA depuis quelque temps, j'ai visionné avec attention les vidéos que vous avez incluses dans le n°184 et j'ai remarqué une chose très importante : Faskil n'est pas le plus nul ! Lui qui en prend toujours plein la tête n'est pas celui qu'il faudrait vanner (enfin je pense, je ne l'ai vu que sur DotA ...). Maintenant que Faskil est innocenté, je vais dénoncer le vrai mauvais de la rédac' : FUMBLE, qui est une vraie calamité ambulante et qu'il ne faut surtout pas lâcher sur Battlenet.

Riton

*Ah ! Voilà qui fait plaisir ! Oh, j'entends déjà les mauvaises langues se plaindre de ce que j'aie fabriqué ce courrier de toutes pièces ou, pire, que j'aie demandé à un ami ou à un membre de ma famille de l'écrire, pour couper court à ces agaçantes supputations sur ma présumée « lose ». Des jaloux, tout ça, incapables de faire face à la vérité : oui, ami lecteur incrédule, il y a plus mauvais que moi à DotA et je suis ravi que vous preniez la peine de le souligner. Bon, sinon, comme ça va, Riton ? Et ta femme ?*

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

# COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD manquants etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

## Problème de localisation

Une petite erreur (ou grosse selon le degré de « fanitude ») s'est glissé dans le Joy 185 sur le test « Les gardiens du temple de Salomon ». En effet, on remarque beaucoup d'allusions à l'humour « britannique » de notre ami Stobbart. Le problème, c'est qu'il est américain, originaire de l'Idaho.

Olivier

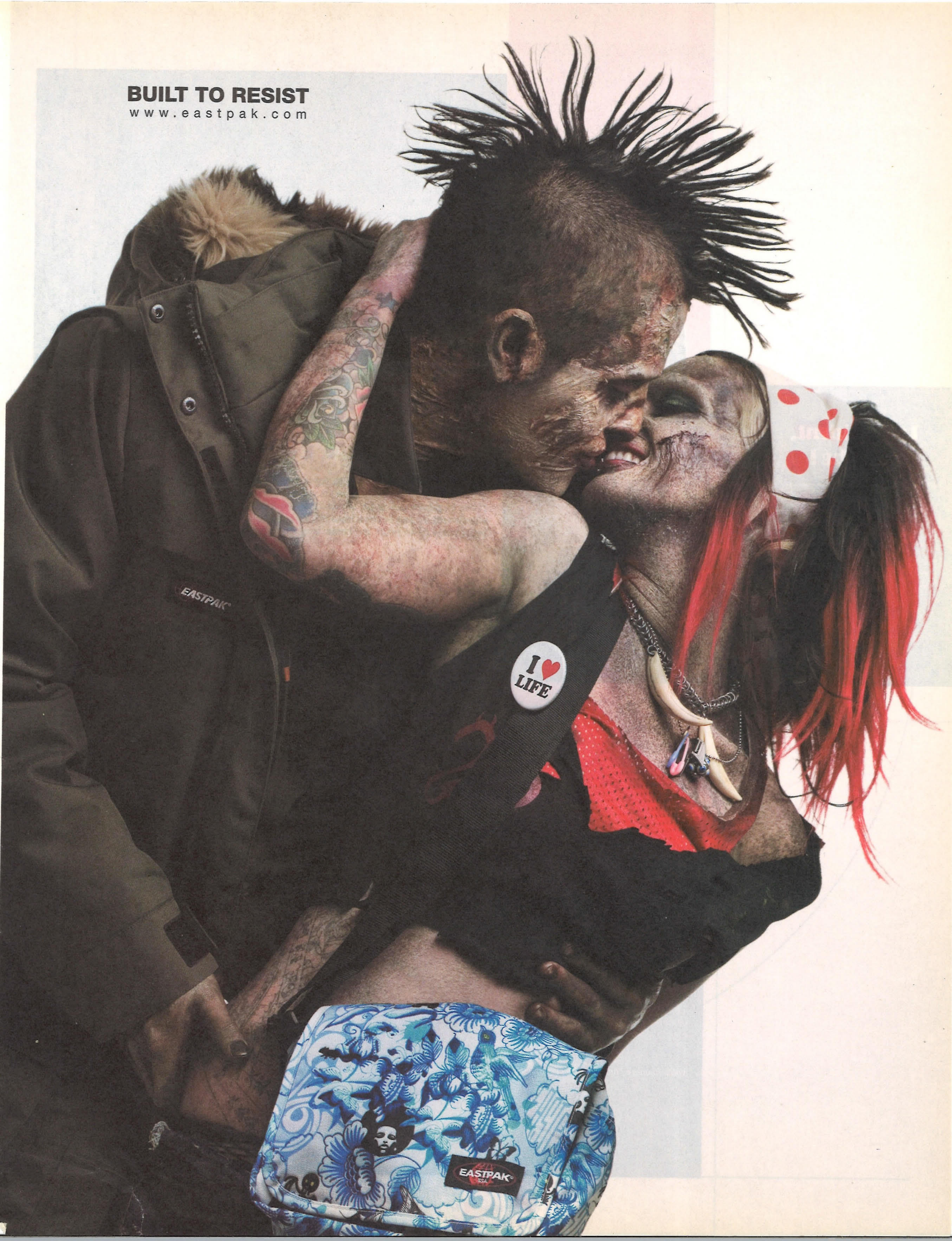
*Ah, mais ce n'est pas du tout antinomique. On peut très bien être Américain et en même temps doué d'un humour typiquement britannique. Et ça marche dans plein de cas. Par exemple : Yavin est belge et pourtant, il a un humour de... Ah, tiens non, là ça ne marche pas.*

## Around Ze Weurld #1

Un petit souvenir de mes dernières vacances sur les bords de l'Adriatique... Le jumelage est intéressant, non ? Allez, retour au taf pour tout le monde et bon courage.

Seb




BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
EASTPAK
I ♥ LIFE
EASTPAK

## En vrac

Moi, je suis monté sur une petite config.

*Too many jokes.*

Petite info pour ceux qui sont sur Raven Shield : sur http://www.fileplanet.com/promotions/ironwrath/ on peut s'enregistrer pour récupérer l'add-on gratuit Iron Wrath (nouvelle campagne, nouvelles cartes multijoueurs).

*Merci pour le tuyau, vous allez faire des heureux, en attendant Vegas.*

Ce doit être l'âge, ou ma proximité géographique avec la Belgique, mais là, franchement, j'avoue : le rythme de publication de Joystick a eu raison de mon équilibre psychique !

*Rassurez-vous, vous n'êtes pas le seul. Hurlez le mot « planning » à un éditeur de jeux, vous ne devriez pas être déçu du résultat.*

## Le président, c'est bébé !

Avis à la rédaction de Joystick : suite à la décision du Conseil d'Administration de Future France, prise à l'unanimité le 18 septembre 2006, j'ai l'honneur de vous envoyer la première photo de votre nouveau journaliste, dont l'arrivée est prévu pour 2026. Je vous prie d'agréer, Messieurs, mes salutations distinguées.

PS : Le fait que votre collaborateur soit belge, vous rassurera certainement.

Tommie

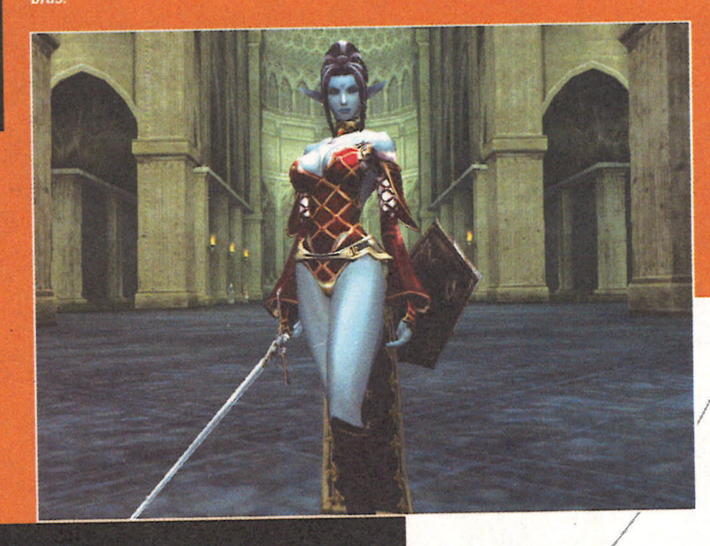
*Il a l'air très bien. Engagé ! Mais si vous pouviez m'en faire une petite série, au cas où... C'est fragile ces choses-là :-)*

## Un peu de tendresse

Bonjour, j'ai bien aimé votre papier sur la nouvelle extension de Lineage 2 « Oath of Blood ». Mais je suis peiné de ne pas voir parmi les photos de l'article une trace de l'icône incontournable de L2, la sublime femme elfe noir (votre journaliste préfère visuellement les gros bourrins humains). Pour réparer cet oubli, je vous envoie une petite image de ma petite Spellhowler level 63.

Bertolino

*Phénomène assez rare, votre courrier présente deux avantages : celui de rectifier un oubli parfaitement condamnable et celui de me permettre de vanner Cyd sur ses penchants discutables pour les gros bourrins, alors que des milliers d'elfettes en string lui tendent les bras.*



## Et puis quoi encore ?

S'il vous plaît, c'est le premier mail que je vous envoie et j'aimerais vraiment le voir dans le prochain numéro de mon magazine préféré, ou bien même je me contenterais d'une simple information sur ce que je vous demande par réponse directe à mon mail.

Batman

*Voilà. Heureux ? (ndlr : tu m'déçois Batman, j'te pensais au-dessus de ça.)*

HOT

# LEISURE SUIT LARRY
## BIKINI BEACH VOLLEY

**COMMENT TÉLÉCHARGER LE JEU SUR TON MOBILE**
**Envoie LARRY AU 31 000**

**Egalement disponible sur le portail de ton opérateur, sélectionne [Larry Bikini BeachVolley] et suis les instructions.**
**Prix d'un SMS non surtaxé / Prix du jeu : 5€ + connexion Wap.**




## LARRY BIKINI BEACH VOLLEY : SEA, SEX & SUN!

- Le dragueur Larry est de retour au Cancun Beach Volley Trophy
- Recrute les membres de ton équipe féminine avec l'argent que tu gagnes
- Maintiens les filles en forme en leur prodiguant tes massages
- Gagne le trophée de Cancun Beach !

AVEC SFR, C'EST SIMPLE — TÉLÉCHARGE UN JEU — EN 3 CLICS

1


Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux

2


Puis clique sur le jeu de ton choix

3
Clique sur Télécharger et laisse-toi guider

## SPÉCIAL CLIENTS SFR

RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX

- + de 500 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile.

www.vivendimobile.com/larry


© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Tous droits réservés.
Leisure Suit Larry, Sierra et le logo Sierra sont des marques commerciales ou deposées de Sierra Entertainment, Inc.
Developé par IP4U. Edité par Vivendi Games Mobile.













Chasseur de terroristes, ce n'est pas une vie. Jamais de repos ! Toujours en alerte ! Sans cesse bringuebalé du Soudan au Kosovo, de la Colombie à l'Afghanistan... On nous l'a assez répété : dorénavant, la terreur est globale. À peine le temps de gazer une prise d'otages dans un parc d'attractions, et, hop, déjà reparti pour ratiboiser un camp d'entraînement libyen ! Les mitrailleuses n'ont pas encore eu le temps de refroidir que, zou, il faut attaquer un laboratoire clandestin de narcotrafiquants ! Puis faire sauter une centrale nucléaire en Corée du Nord ! Intercepter des militants tchétchènes ! Libérer la fille du Président ! Capturer un dictateur moustachu ! Autant de points d'exclamation, ça vous use un homme.



**L'Unreal Engine 3.0** est capable de bien belles choses...

**Après le désastreux Rainbow Six : Lockdown, beaucoup pronostiquaient la mort de la célèbre série contre-terroriste. C'était peut-être enterrer Rainbow un peu vite, puisqu'un nouvel épisode devrait débarquer très bientôt sur nos écrans. Conçu pour exploiter pleinement le potentiel graphique des machines « next gen », c'est-à-dire la Xbox 360 et le PC, Vegas devrait être un des jeux les plus impressionnants des prochains mois.**

## Place aux jeunes

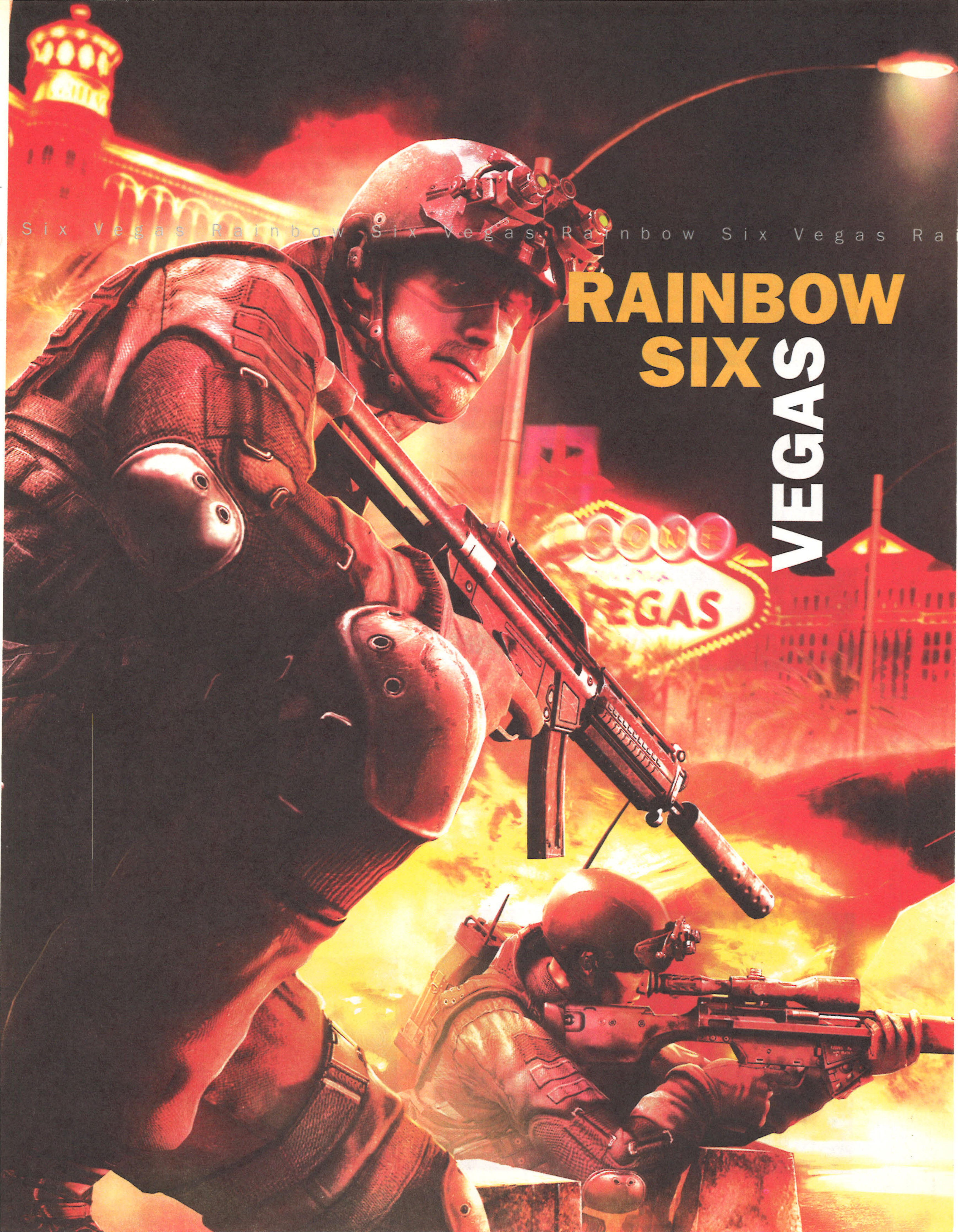
Après toutes ces années sur la brèche, pas étonnant donc de voir les cadres de l'équipe Rainbow se renouveler un peu. Exit donc papy Chavez et sa troupe de joyeux drilles : dans Vegas, on dirigera une équipe de trois petits nouveaux. Je ne sais pas ce qui est arrivé aux anciens, peut-être sont-ils tous morts, ou alors ils ont cotisé assez longtemps pour prendre une retraite bien méritée. C'est normal après tout : on ne peut pas les envoyer au feu jusqu'à soixante-dix ans, ce ne sont pas des pompiers. Pour sa première sortie, la bleusaille devra neutraliser une bande d'affreux jojos retranchés dans un hôtel-casino de Las Vegas. Boh, ça va, ce n'est pas le Nicaragua, on a vu des bizutages plus inconfortables... Interrogés sur les raisons qui les ont amenés à lancer une campagne anti-terroristes dans une grande métropole américaine, plutôt que dans les faubourgs de Tikrit ou les grottes de Tora Bora, Chadi Lebbos et Stéphane Roy, producteurs du jeu, évoquent la volonté de choisir une célèbre destination touristique. L'univers exubérant des casinos offre également une grande liber-

PAR Atomic




**Logan Keller,** le héros, juste avant de se tirer une balle dans le pied.

GENRE : RAINBOW 360
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTREAL
SORTIE PRÉVUE : 16 NOVEMBRE 2006


Six Vegas Rainbow Six Vegas Rainbow Six Vegas Ra
RAINBOW
SIX
VEGAS
VEGAS


**Las Vegas,** référence mondiale du bon goût et de la sobriété.




**Rainbow est une unité** internationale. La preuve : il y a un Sud-Coréen dans l'équipe.

**Le travail d'équipe** devrait être un élément primordial de Vegas.



té à l'équipe de développement, qui pour l'occasion peut se permettre tous les excès dans les décors : ça ne sera jamais aussi loufoque que la réalité. Honnêtement, ça nous fera du bien de changer d'air. Les vieilles souches, les lianes, les troncs d'arbres, c'est sympa mais on s'en lasse. Cette fois, on se planquera plutôt derrière des tables de blackjack, des machines à sous et des fontaines de Pepsi. Franchement, avouez… Où est-ce que vous préférez barboter : dans un marigot puant ou dans du Martini ?

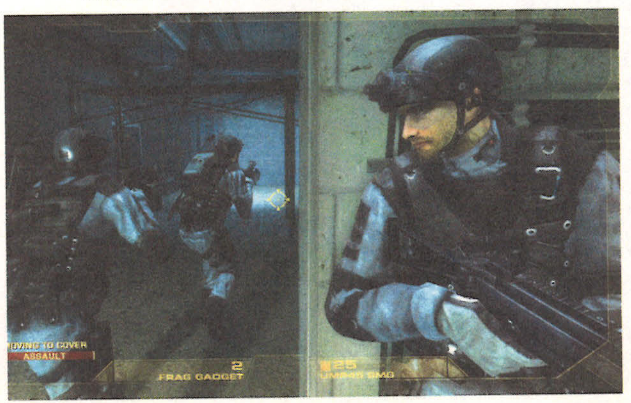
## Strass, paillettes et AK47

Les photos promotionnelles de Vegas sont tellement impressionnantes que naturellement nous avons été curieux de voir sur quel PC le monstre allait réussir à tourner. Pas de chance : au moment de la démonstration, Ubisoft ne pouvait nous montrer qu'une version XBox 360. Pas de bêta jouable sur PC : pour un jeu supposé sortir à la mi-novembre, ce n'est pas forcément très rassurant. En tout cas, sur la bobox, pas de doute : ça pète. Vous vous souvenez des premières secondes de Ghost Recon Advanced Warfighter, avec le saut en parachute au-dessus du centre-ville de Mexico ? Eh bien, là, c'est pareil, mais mieux. Las Vegas by night en hélicoptère, avec les phares des voitures et les immeubles illuminés par les néons, croyez-moi, ça en jette. Quand on se souvient de la pauvre ville qu'on survolait dans FEAR l'an dernier à la même époque, on mesure mieux l'évolution graphique apportée par les nouvelles générations de hardware. L'autre surprise, moins agréable, c'est que la phase de planification des missions a disparu. Plus question de sélectionner vos équipiers, ni de choisir leur matériel, ici, le jeu vous prend par la main, vous habille et vous largue là où la baston commence. Un briefing bien dramatique dans un hélico, c'est évidemment plus spectaculaire que de parcourir un listing et de faire tranquillement ses courses dans une armurerie, n'empêche qu'on a l'impression pour le coup que le cinématographique prend le pas sur le stratégique.

## Faites vos jeux

Une fois en jeu, vous dirigez votre commando en vue subjective classique (FPS) et vous donnez des indications de placement à vos deux subordonnés. Ceux-ci semblent capables d'un minimum de compétence, pas comme les mollusques qui nous accompagnaient dans GRAW ou dans Rainbow Six : Lockdown. Par exemple, je ne les ai jamais vus donner l'assaut à une pièce bourrée de méchants en tournant le dos

**Quand on se planque à couvert,** la vue bascule en mode 3e personne.






**L'utilisation judicieuse** des fumigènes sera indispensable pour déjouer les embuscades.

à la porte et en entrant à reculons. Ce progrès notable dans l'I.A. semble également concerner vos adversaires : ils se déplacent efficacement dans des environnements tactiques relativement complexes et réagissent à vos actions de façon imprévisible. Le même passage, rejoué plusieurs fois de la même façon, peut déclencher des comportements différents chez les Tangos. Même si la progression est très encadrée (effet couloir), il existe souvent plusieurs chemins pour évoluer dans une grande pièce. Par exemple, pour descendre dans un vaste hall infesté d'ennemis de la société, on peut envoyer les collègues dans l'escalier principal, puis se mettre au balcon pour tranquillement faire sauter, plop, plop, les têtes cagoulées qui dépassent. En choisissant bien son angle d'approche, les tirs croisés permettent alors de débusquer l'opposition sans danger. Ou bien on peut juger le site en surplomb trop exposé et préférer descendre discrètement par un filin un peu plus loin, à l'abri des regards. On peut alors balancer quelques grenades sans être vu et prendre les voyous à revers au MP5 silencieux pendant qu'ils font face aux copains.

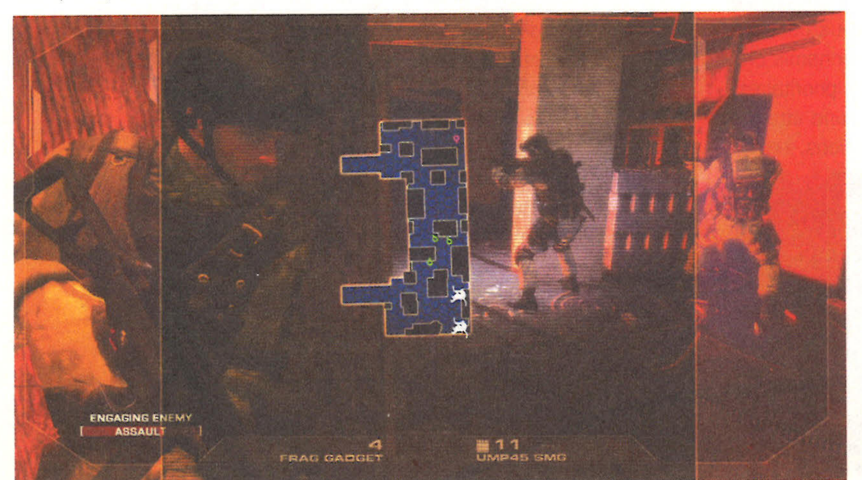
## Rien ne va plus

Pour les combats dans l'obscurité, les troupes d'élite de Rainbow ne vont évidemment pas trébucher à l'aveuglette avec des maglites, comme de vulgaires policiers. Non, elles disposent bien sûr d'équipement d'amplification lumineuse. L'accessoire n'a rien de révolutionnaire dans un FPS, mais si les level designers exploitent intelligemment ses caractéristiques, il peut constituer un outil tactique réellement intéressant. Plus original, le joueur aura accès à un mode de vision thermique. Contrairement à la vision nocturne traditionnelle, en teintes de vert, l'affichage infrarouge sert à montrer en rouge et jaune toutes les sources de chaleur, le corps humain, par exemple... Si la profondeur de champ est très limitée, en revanche ce mode d'observation permet de repérer une cible à travers la fumée. Le combo grenade fumigène + caméra IR pourrait donc permettre sans trop de risque de venir fusiller les malandrins à bout portant. Seul défaut de cet affichage bariolé, très pauvre en détails : il ne faudrait pas qu'un otage ait l'idée saugrenue de se balader au milieu des cibles, une bavure est si vite arrivée... De même, quand on ne verra plus qu'un brouillard bleu et rouge, il faudra faire gaffe à ne pas cribler de plombs ses coéquipiers. Rassurez-vous, même si vous avez la gâchette trop sensible, en intervenant très vite il devrait être possible de soigner les camarades blessés et de les ramener à la vie. Deux ou trois pansements, une piquouse, ça vous colmate une rafale de FAMAS dans le bide en dix secondes ! De même, comme dans Call of Duty 2, il suffira de souffler quelques instants dans un coin sûr pour reboucher tous les trous qu'on a dans la paillasse. Forcément, j'entends hurler les fans du réalisme pur et dur, façon Raven Shield... Désolé, les gars, il faudra vous y faire : la franchise a changé de priorité. On peut juste espérer que le mode « réaliste » prévu dans le jeu arrangera un peu les choses, mais cela reste pure supposition puisque les producteurs n'ont pas souhaité me répondre sur ce point.

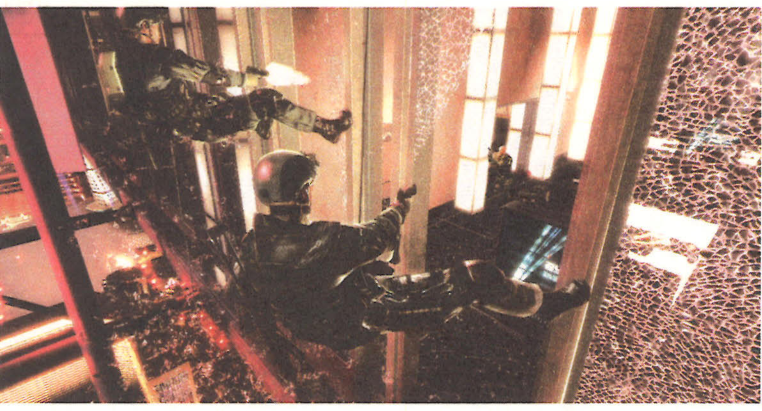


**La vision thermique** devrait permettre de repérer les détails suspects.

**Comme le montre la map,** même sur un niveau très petit, les cachettes ne manquent pas.





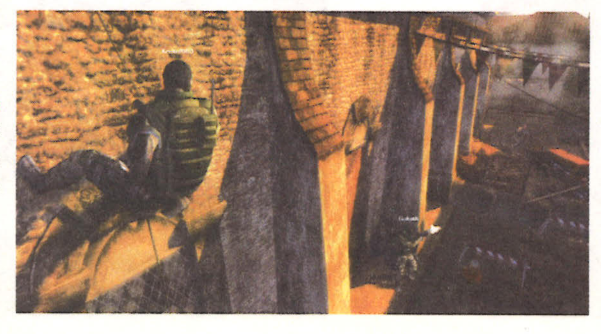
**Bang, bang,** vous êtes tous morts !

# Sujets au vertige s'abstenir

Si les nouveaux Rainbows ne sont pas encore capables d'imiter les acrobaties de ces souples gymnastes que sont Sam Fisher et le Prince de Perse, en revanche ils maîtrisent un nouveau mode de déplacement des plus spectaculaires : la descente en rappel. Du coup, il sera parfois possible de sortir par une fenêtre au trente-cinquième étage, de pendouiller au bout d'une corde cent mètres, au-dessus des pavés et ainsi d'évoluer sur les parois verticales des tours de cristal. Encore plus renversant : vous pourrez opter pour descendre la tête en bas, une arme à la main. Cette manœuvre digne de Spiderman vous permettra de détecter discrètement les terroristes qui ne se doutent de rien derrière les grandes baies vitrées. Il ne restera plus alors qu'à attribuer une cible à chacun de vos coéquipiers, puis à donner le signal de l'assaut simultané : go, go, go ! Autre astuce technologique, la snake cam est une caméra miniature, reliée à un câble de fibres optiques qu'on glissera sous les portes pour inspecter sans danger ce que font les gens de l'autre côté. Vraiment un jeu de voyeurs... Si une pièce présente plusieurs points d'entrée, vous pourrez ainsi placer vos hommes à une ouverture, puis aller vous poster à une deuxième, repérer les ennemis présents et désigner des cibles prioritaires. Grâce à l'effet de surprise, une attaque bien coordonnée, avec diversions, jets de grenades et tirs croisés, pourra efficacement neutraliser des adversaires pourtant plus nombreux. Des procédures d'entrée bien scriptées pourront être sélectionnées pour vos coéquipiers, bien que je ne sois pas sûr que, cette fois, on puisse par exemple utiliser des charges de C4 pour faire sauter les portes récalcitrantes. Nul doute qu'il faudra faire preuve d'un minimum de sens tactique pour résoudre rapidement les situations les plus complexes, comme par exemple quand un malfrat s'apprête à scier la tête d'un otage, ou quand le chef des affreux a le doigt sur le détonateur de sa bombe thermonucléaire portable.

**Regarde, maman,** sans les mains !





**Apparemment,** le multi comportera sa version de De_Dust.

# Jack Bauer présente

L'accent semble cependant plutôt mis sur le côté « film d'action » du jeu, avec des missions très dynamiques ponctuées de rebondissements imaginés par les scénaristes. Les joueurs allergiques au gameplay sans pitié et aux interminables séances d'essais/erreurs des premiers titres de la franchise peuvent donc être rassurés, l'esprit de Vegas semble beaucoup plus proche d'une série à suspense style « 24 » que du réalisme hard core qui faisait la réputation de Rainbow Six. On va encore dire que la XBox a rendu débile le jeu PC, mais franchement, l'orientation plus grand public de ce titre devrait en ravir plus d'un. Les producteurs précisent également que le multijoueur de Vegas comportera des modes Survival et Team Survival, plus « pointus » puisque sans respawn. Counter-Strike propose ça depuis longtemps sans être pour autant très pointu, j'attends de voir. Je suis comme ça, moi, méfiant. Rythmé, impressionnant visuellement et porté par une technologie solide, Vegas s'annonce comme le gros tactical shooter de Noël. Bien sûr, on ne sait pas encore sur quelle configuration il sera jouable, mais ceux qui ont apprécié GRAW devraient trouver leur compte dans cette nouvelle mouture de la célèbre licence de Clancy. Et pour les vétérans de Raven Shield, déjà amèrement déçus par Lockdown, les producteurs se veulent rassurants : « Il faut donner une véritable chance à Rainbow Six Vegas et ne pas avoir d'idées préconçues, ni le juger sans l'avoir véritablement essayé. Nous savons que vos standards de qualité sont très élevés et nous voulons vous offrir une expérience de qualité. »

# Saints Row

## TÉLÉCHARGE SAINT'S ROW SUR TON MOBILE !!

EN PARTENARIAT AVEC ACCESS PAR PORTAIL WAP

RUBRIQUE JEUX - TOUS LES JEUX - ACTION/SHOOT

SFR

Egalement disponible sur XBOX360

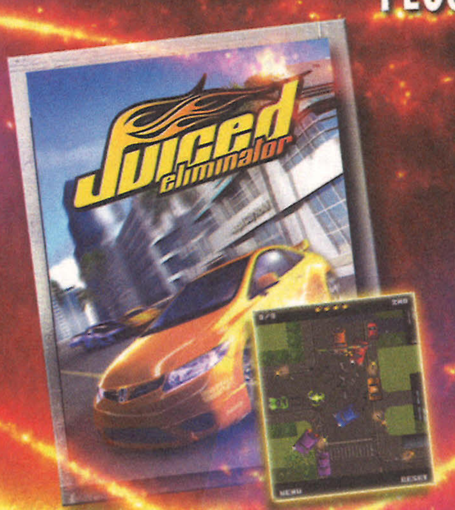
AVEC SFR, C'EST SIMPLE — TÉLÉCHARGE UN JEU — EN 3 CLICS

1. Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux
2. Puis clique sur le jeu de ton choix
3. Clique sur Télécharger et laisse-toi guider

RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX

- + de 300 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quizz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facturé qu'une fois le jeu bien enregistré sur ton mobile

## PLUS DE JEUX THQ WIRELESS SUR SFR ...




RUBRIQUE JEUX - TOUS LES JEUX - COURSES / RACING - JUICED ELIMINATOR




RUBRIQUE JEUX - TOUS LES JEUX - COURSES / RACING - MOTOGP URT 3




RUBRIQUE JEUX - TOUS LES JEUX - ARCADE - WORMS

© 2006 THQ Wireless Inc. All rights reserved. THQ, THQ Wireless, Saints Row, Juiced, Juice Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Worms ©1995 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited. Original concept by Andy Davidson. All rights reserved. MotoGP(tm) and © 2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et la paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser



MÊME QUAND ON GAGNE IL












© Sports Interactive Limited 2007. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive and the Sports Interactive Logos are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

# FAUT GARDER LA TÊTE FROIDE

POUR LES FANS C'EST UN HÉROS

LE PRÉSIDENT VEUT PROLONGER SON CONTRAT

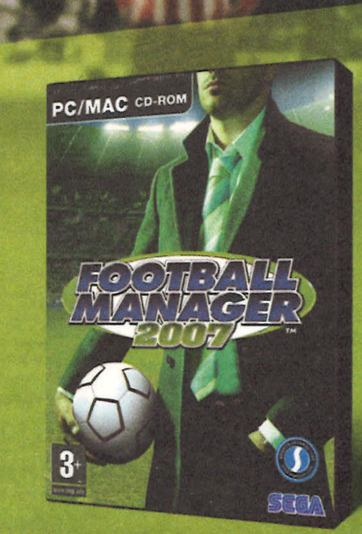
VOUS SAVEZ QU'IL A ATTEINT SES LIMITES

## PENSEZ COMME UN MANAGER

Il a marqué cette fois mais il revient de blessure et à son âge il risque de se blesser à nouveau. La saison prochaine sa cote aura considérablement baissé. Il faut le vendre maintenant !

Des transferts à la tactique, des stratégies média au recrutement vous êtes seul maître à bord. A vous de décider.

**Arrêtez de penser comme un fan, pensez comme un manager.**




www.footballmanager.net

**Le 20 octobre 2006**

Sortie XBOX 360 & PSP très prochainement







www.sigames.com







www.segafrance.fr





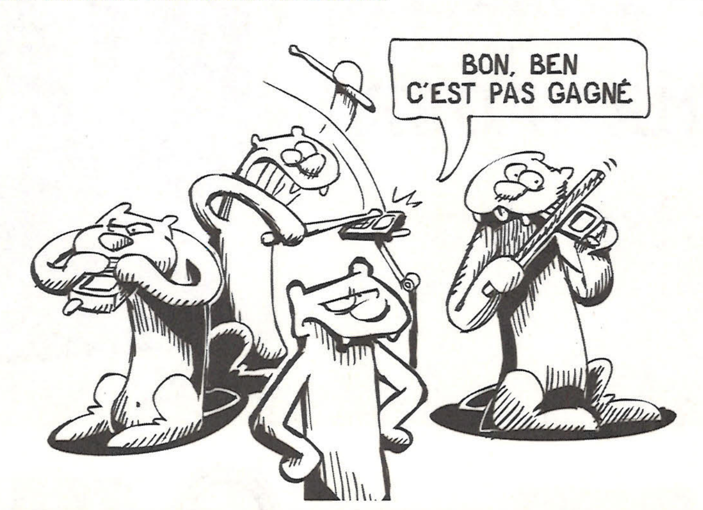
# Just say NO

Quand on tient à son taf, on évite d'avaler des substances illicites avant de s'y rendre, c'est un peu une évidence. Quoique. Bref, tout ça pour vous parler de la mésaventure d'un prof de l'Université de Floride qui a eu la malchance d'être filmé pendant un de ses cours, où il présidait l'assemblée visiblement complètement défoncé. Il n'a pas fallu longtemps aux autorités académiques pour interdire les vidéos compromettantes et se débarrasser de l'importun. Mais les élèves qui s'étaient tirés du lit pour se rendre sur les bancs en ont eu pour leur argent.
L'apothéose fut sans conteste une tirade de 15 mn sur l'origine du majeur (le doigt) qui a laissé tout le monde pour le moins perplexe. On voit qu'ils n'ont jamais passé une soirée au bar entre Fumble et Atomic.

# DITO

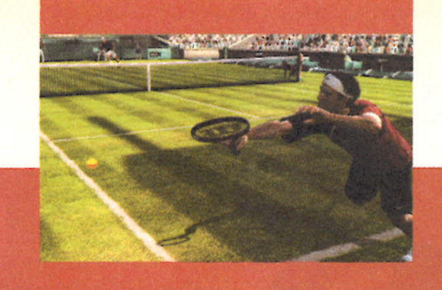
Je ne sais pas vous, mais moi je me ferais bien un petit curry de moules. Pour ça, il vous faut, 1 kg de moules de bouchot, 500 g de tomates pelées, 3 gousses d'ail, 2 oignons, 3 cuillères à soupe d'huile d'olive, 12 cl de vin blanc, 1 cuillère à soupe de farine, 1 litre d'eau, 1 cuillère à soupe de curry, du sel et un yaourt. Si.Nettoyez les moules et lavez-les plusieurs fois en les secouant dans un récipient sous l'eau froide pour en faire tomber tout le sable. Mettez-les dans un faitout avec 1 verre de vin blanc. Couvrez et laissez-les s'ouvrir une huitaine de minutes. Coupez le feu; retournez-les avec une écumoire et laissez-les ainsi, couvercle fermé 1 mn. Décoquillez-les et filtrez le jus de cuisson sans verser la totalité qui contient des impuretés dans le fond. Dans une casserole à fond épais, faites fondre l'huile d'olive et revenir les oignons et l'ail hachés menu, sans colorer. Jetez-y les tomates concassées, mélangez puis saupoudrez de farine et du curry. Laissez cuire 2 mn en remuant, puis ajoutez le jus de cuisson des moules et le litre d'eau. Mélangez de nouveau, salez. Portez à ébullition, baissez le feu et laissez cuire à feu doux 20 mn. Passez la soupe de tomate au mixeur et remettez dans la casserole sur feu doux. Dans la soupière, mélangez la crème fraîche et les jaunes d'œufs puis ajoutez les moules. Lorsqu'elle est bien chaude, versez la soupe dans la soupière, décorez de coriandre fraîche. Servez aussitôt.

Caféine




# Art populaire

Vous aussi, ça vous énerve les gens qui font sonner leur portable au cinéma ou dans les endroits publics où l'on aime habituellement profiter un peu du calme ? Voici une nouvelle qui devrait vous amuser… Un compositeur de jazz américain, David Baker, vient d'annoncer qu'il avait le projet de ouf de monter un concerto pour mobiles. Oui, vous avez bien lu : le public sera invité à faire mumuse avec les irritantes sonneries de leur téléphone pour tenter de transcender cette cacophonie polyphonique en œuvre d'art. Le tout sera bien entendu accompagné par un orchestre classique, même si on ne sait pas comment tout ça va bien pouvoir s'agencer. Paul Freeman, le chef d'orchestre du Chicago Sinfonietta qui va tenter de mettre la chose en pratique, a déclaré qu'il avait eu l'idée d'un tel concert lors d'un séjour prolongé à l'aéroport de Prague. Ce jour-là, je connais un pilote qui a raté une occasion de crasher son vol.

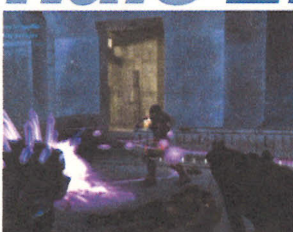


# Court toujours




Le mois dernier, on vous annonçait la prochaine sortie de Virtua Tennis 3 pour PC. Une très bonne nouvelle pour tous les fans d'arcade, mais on se doute que les amateurs de jeux plus pointus attendent un peu autre chose. Ils vont être ravis puisque Top Spin 2 vient d'être confirmé sur PC lui aussi. Le titre, issu de la Xbox 360, sera porté sur nos bécanes par Aspyr (www.aspyr.com) et devrait sortir durant le premier trimestre 2007. Au programme : du grand classique avec 24 joueurs (Federer, Sharapova, etc.), des matchs à quatre sur un même PC ou à deux en ligne ou en réseau. Et pourquoi pas à quatre sur Internet ? Bonne question. Encore un de ces grands mystères dignes du palmarès d'Henri Leconte ou du talent musical de Yannick Noah.

# Halo 2...



*...s'illustre encore et toujours avec de nouvelles images sur PC. Rappelons que cette version est censée profiter des apports « mirifiques » de Windows Vista. Pour le moment, soyons francs, c'est aussi déprimant qu'une feuille d'impôts.*



# Serge Lama Source

Les développeurs de mods sont définitivement de curieux personnages et de drôles de trucs leur passent parfois par la tête. En l'occurrence, quelques passionnés viennent de se lancer dans le développement d'une conversion « Waterloo » pour Half-Life 2. Je ne vous fais pas un dessin, vous avez déjà compris de quoi ça parlera. Pour le titre complet ce sera « Waterloo : Victory of Death » (www.waterloo.ipa-consolidated.net/) et ça restera un FPS assez banal, mais dans lequel il sera possible de donner des ordres aux autres soldats. Pour le reste, c'est assez moche et on ne sait pas trop si ça sortira un jour, comme c'est souvent le cas avec ce genre de création. Reste que ça pourrait plaire aux Napoléon en herbe, heureux d'enfin pouvoir défoncer le crâne du général Blücher à coups de pied-de-biche.





# eBébé

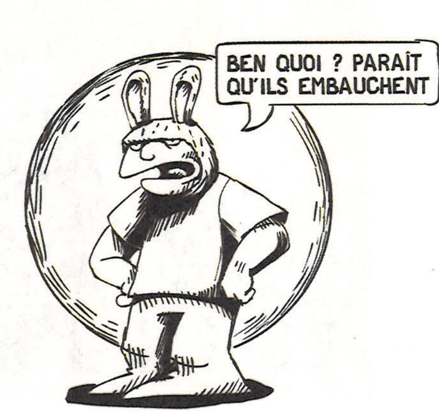
Jack Neal est anglais et, comme la plupart de ses compatriotes, vit une jolie petite vie sans histoire. Récemment, notre homme s'est connecté sur le site d'enchères eBay et s'est offert une Nissan Figaro de couleur rose pour la modique somme de 13 400 euros. Jusque-là, rien d'anormal en dehors d'un goût douteux pour le choix de la couleur. Sauf que Jack Neal n'a que trois ans et a profité d'un moment d'inattention de ses géniteurs pour sauter sur le clavier et se payer la voiture de ses rêves. Sa maman, manifestement très fière de sa progéniture, aurait déclaré : « Ah ! C'est un as de l'informatique, mon fiston : il appuie toujours sur les bonnes touches ». Bon esprit. Je m'en vais de ce pas lui envoyer un mail pour la féliciter de la récente acquisition d'un porte-avion par son chérubin, histoire de tester les limites de sa béatitude maternelle.

# Marie écurie





Cataclop, cataclop ! Mais qu'est-ce que je raconte ? Une petite news sur les méfaits du tabac ? Pas du tout, je vais plutôt vous parler de Mission Équitation : À la recherche du Cheval d'or, le prochain jeu équestre de Mindscape. Soin, dressage, exploration, tout est là pour contenter la midinette en extase devant ces gros machins à crinière. Elle pourra s'y adonner dès le mois de novembre à condition d'être vachement indulgente sur l'aspect visuel parce que, bon, c'est peut-être bien le jeu le plus moche de ces dix dernières années (ndFask : genre c'est ça qui va t'empêcher de savourer un jeu avec des chevaux, Yavin ?).




# Jesper de tout mon coeur

Si vous vous intéressez un peu à la musique dans les jeux, vous connaissez certainement déjà Jesper Kyd (www.jesperkyd.com/), vu que Faskil vous en a parlé à de nombreuses reprises. Alors, après avoir bossé sur des titres aussi prestigieux que Freedom Fighters, Splinter Cell : Chaos Theory ou la série Hitman, que fait le bonhomme ? (Jesper Kyd, pas Faskil) : on pourrait le croire en train de se dorer à la Barbade, mais il n'en est rien puisqu'aux dernières nouvelles, il trimerait actuellement sur des titres de chez Ubisoft et Eidos. En plus de ça, il agite également ses petits doigts sur des mélodies pour The Chronicles of Spellborn, un MMORPG en développement chez les Néerlandais de Khaeon. Il se dit d'ailleurs très heureux de cette nouvelle approche et nous promet quelque chose d'assez différent de son travail habituel. S'il sous-entend une symphonie à l'orgue de barbarie accompagnée par les chœurs de l'Armée Rouge, ça risque toutefois de ne pas faire marrer Faskil.

# Sam & Max Episode 1...



...est installé sur mon disque dur depuis deux semaines. Tout ça pour vous dire que vous aurez droit au test le mois prochain. Et un peu aussi pour me la péter.

# Horse Racing Manager 2...

*...vient de se payer un vrai site officiel (www.hrm2.net). Pour la peine, je vous colle même deux images, histoire de montrer au seul lecteur intéressé par ce jeu qu'on l'aime autant que les autres.*






# Assortiment vapeur



Un jour ou l'autre, Steam dominera le monde. C'est en tout cas ce que doivent penser Gabe Newell et Doug Lombardi, les deux figures de proue de Valve, lorsqu'ils se rasent le matin. Il faut dire que leur plate-forme de téléchargement absorbe de plus en plus de titres et, manifestement, ça ne va pas s'arrêter là. L'éditeur américain vient en effet de poser sa grosse patte velue sur des titres de Majesco Entertainment, comme Bloodrayne 2, Advent Rising ou Psychonauts. À cela s'ajoute le catalogue de Popcap Games (www.popcap.com), des petits jeux fun dont quelques-uns ont déjà figuré en bonne place dans la rubrique « Déclaration d'indépendance ». Si vous tendez l'oreille attentivement, vous devriez pouvoir entendre les cris d'agonie de centaines de revendeurs.

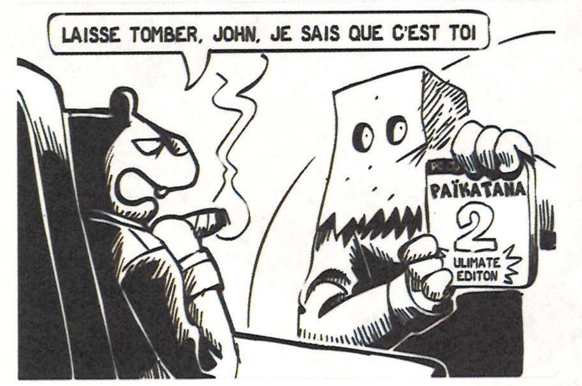
# Pas si crétins, les lapins

À chaque mois suffit sa peine, en l'occurrence ici, une petite news financière. On va donc parler d'Ubisoft, de sa vie, de son œuvre et surtout de ses objectifs. L'éditeur confirme en effet tabler sur une croissance de 5 à 10 % sur l'exercice 2006-2007 et enchaîne en annonçant un chiffre d'affaires de 78 millions d'euros pour le trimestre en cours. Yves Guillemot, le big boss, affirme également vouloir continuer dans l'acquisition de licences comme ce fut récemment le cas avec Driver. De plus, Monsieur Ubi déclare taper la discut' de temps à autre avec son pote Electronic Arts (qui détient tout de même 20 % du capital de sa boîte) mais aussi avec d'autres acteurs d'importance, susceptibles, selon lui, de s'allier à l'éditeur français. Si toutes ces considérations économiques ne vous parlent pas, retenez juste qu'Ubi est en pleine forme et qu'il le fait savoir. Cela ne va pas changer la face du monde, mais pour une fois qu'un truc tourne rond dans le jeu vidéo en France, on n'allait pas se priver d'en parler.



PC DVD
2142
BATTLEFIELD
WWW.BATTLEFIELD.EA.COM
16+
2142™
BATTLEFIELD
LA GUERRE À VOTRE MANIÈRE
Tuer ou être tué. Battlefield 2142™ conserve toute l'intensité et les qualités addictives de ses prédécesseurs, et y ajoute un tout nouveau mode de jeu : Titan. Pour vaincre ces impressionnants vaisseaux de guerre qui planent au-dessus du champ de bataille, vous aurez besoin d'une tactique d'équipe très solide. Vous devrez neutraliser les blindages du Titan par des attaques de missiles basés au sol, puis le prendre d'assaut pour anéantir le cœur même de l'engin. « Les combats intenses et acharnés à bord du Titan représentent une vraie nouveauté – 32 joueurs qui combattent ensemble dans ses couloirs, c'est vraiment mortel », exulte Marcus, producteur en chef, encore abasourdi par le premier des deux tests de jeu quotidiens.
PÉNÉTREZ AU CŒUR DU TITAN
Ce n'est qu'en jouant encore et encore que l'équipe de développement a pu atteindre cet équilibre de jeu si particulier et jusqu'ici inégalé. « Notre priorité, c'est de créer le meilleur gameplay, les meilleurs véhicules et la meilleure expérience de combat », ajoute Marcus. « C'est ça que nous recherchons. » C'est une évidence : personne ne sait faire la guerre comme DICE.
« Nous voulions que les gens se plongent vraiment dans le futur, tout en gardant un univers réaliste », nous confie Jamil, producteur, expliquant pourquoi les armes balistiques et les véhicules du jeu sont en grande partie reconnaissables.
LES JOUETS DE LA GUERRE DU FUTUR
Évidemment, vous aurez en plus à votre disposition un matériel de guerre ultramoderne – attendez-vous à découvrir des mines intelligentes qui se logent sur les véhicules, des drones de combat qui harcèleront vos arrières, ainsi qu'une panoplie infaillible d'armes revues et améliorées pour les batailles du siècle prochain. Sans oublier les nouveaux véhicules de combat… Ce qui est sûr, c'est que personne ne pourra oublier sa première rencontre avec un « Mech » de huit mètres de haut…
Il existe désormais 40 améliorations très différentes, qui s'adaptent à votre style de combat - plus de 1 500 combinaisons sont possibles ! « Nous découvrons en permanence tellement de façons différentes d'utiliser les éléments de jeu que nous avons créés que nous n'avons pas encore pu toutes les détecter », affirme le producteur Anders, arborant le sourire d'un homme passionné par son travail.
1 500 FAÇONS DE MOURIR
Le système de jeu étant persistant, distinctions et améliorations sont accordées en fonction de votre grade et prennent immédiatement effet. Lorsque vous choisissez un item, vous pouvez l'utiliser dès le prochain respawn. Concernant les grades, celui de Commandant Suprême distingue désormais le meilleur joueur au monde. Rendez-vous sur www.battlefield.ea.com pour découvrir si vous pouvez prétendre au titre.
dice
16+
www.pegi.info
POWERED BY gamespy
SOUNDS BEST ON Sound BLASTER X-Fi TECHNOLOGY
EA

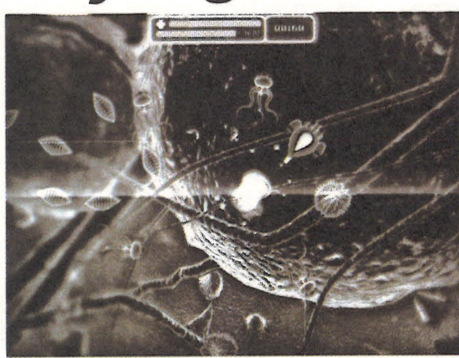


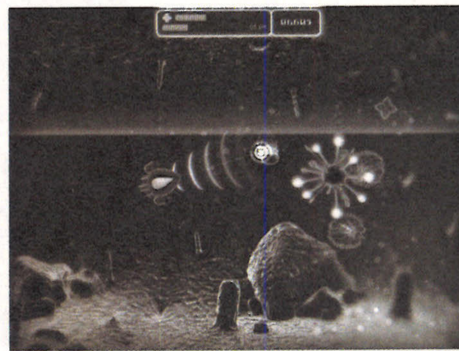



# Label et le clochard

Bien décidé à se faire une place dans le monde du jeu vidéo, Micro Application continue son expansion avec une toute nouvelle gamme nommée « L'aventure originale ». Et on y trouvera quoi ? Ben, des aventures originales pardi, faut vraiment tout vous expliquer. Plus sérieusement, des jeux inédits (jamais sortis en boutique) issus du milieu indé. L'éditeur inaugure la gamme avec l'étrange Victi (6/10, Joy 181) et deux autres titres suivront très bientôt. Il s'agit des méconnus Delaware St John et Riddle of the Sphynx. Reste à espérer que les éditeurs ne vont pas tous se mettre à créer des labels spécifiques pour y déverser tout et n'importe quoi. Ils vont finir par réveiller John Romero avec leurs conneries.

# Le jeu gratos du mois





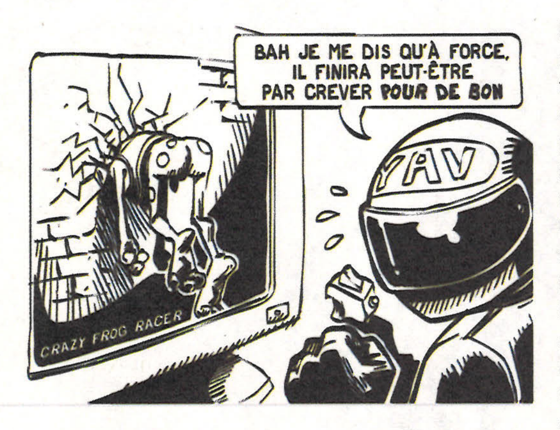
Dans Innerspace (L'aventure intérieure, en français) de Joe Dante, le lieutenant Tuck Pendleton se retrouvait enfermé dans un corps humain, à bord d'un vaisseau microscopique. Eh bien, c'est exactement ce qui va vous arriver dans Nanozoa, un shoot-em-up dans lequel on dirige un engin chargé de détruire toutes les saloperies qui peuplent l'intérieur d'un corps fait de globules de toutes les couleurs. Sauf que vous n'en verrez aucune, de couleur, le jeu étant entièrement réalisé en noir et blanc, ce qui donne un peu l'impression de jouer avec une radiographie animée. La réalisation est vraiment classe et je ne peux que vous conseiller d'y jeter un œil, prêter une oreille ou de vous y lancer à corps perdu. Moi, tout ce que j'espère, c'est qu'à la fin, on peut aussi se barrer avec Meg Ryan. http://lowfuel.melnicek.cz/nanozoa/download.php



# Phrase à la con

**Mardi 26 septembre – 15 h 45**
Faskil : Ouais, j'ai noté la pagination au pif.
Faskil : Enfin, je l'ai tapée avec mes doigts.
Faskil : Mais tu vois ce que je veux dire.

# Donnez des sous



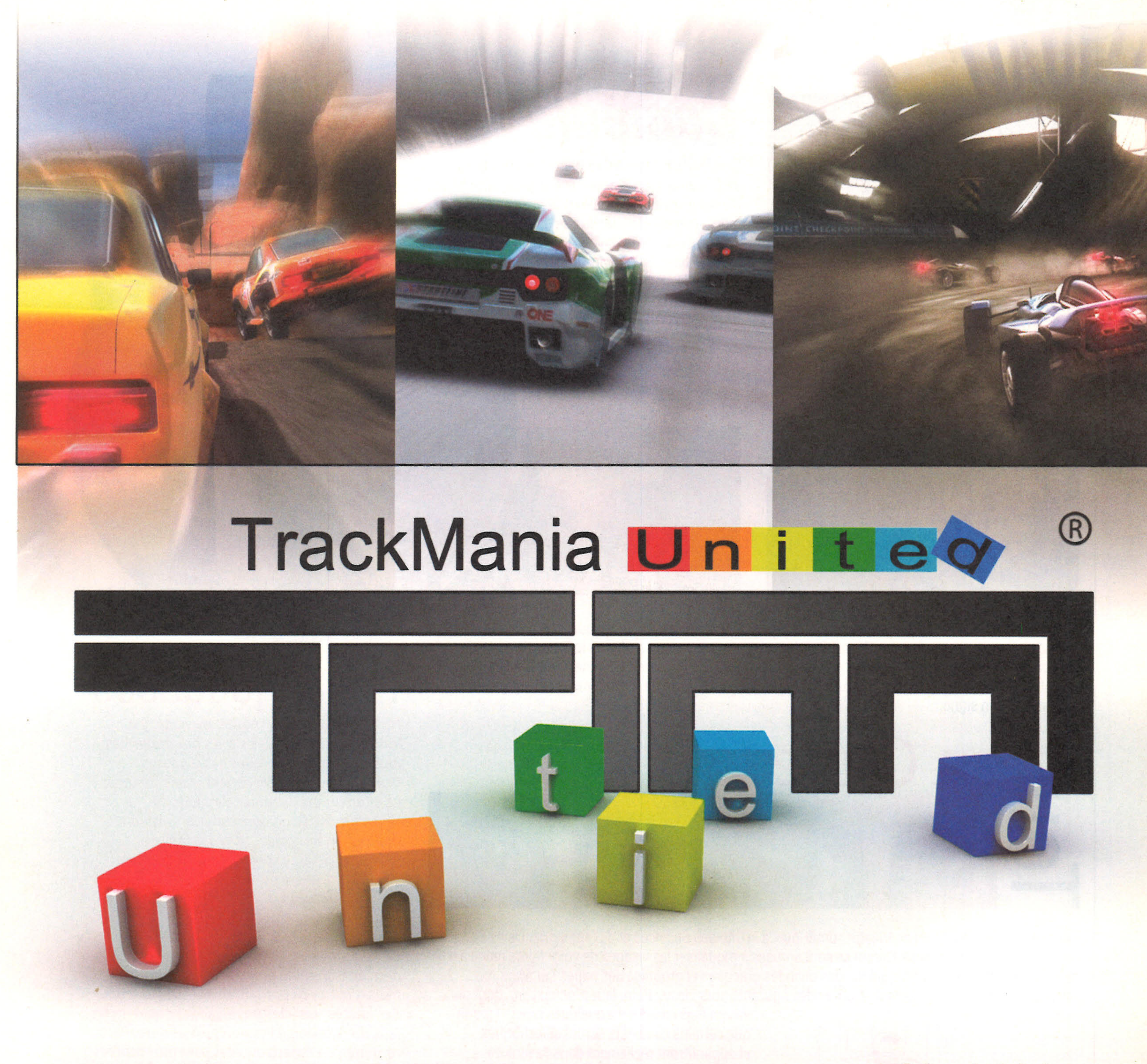

Revenons dix ans en arrière. À l'époque, nos amis politiciens avaient souvent la fâcheuse habitude de voir le jeu vidéo comme un mal absolu, une activité pour psychopathes, voire un danger pour la société. Aujourd'hui, tout a bien changé et certains, comme Renaud Donnedieu de Vabre (notre Ministre de la culture à nous qu'on a) ou Patrice Martin-Lalande (député UMP) ont décidé d'aller secouer les puces des institutions européennes afin d'obtenir une reconnaissance du « rôle culturel du jeu vidéo ». Ce qui permettrait de débloquer des aides (sous forme de crédits d'impôts) à distribuer aux créateurs. Enfin, quand je dis « créateurs », je pense surtout aux éditeurs français, ceux qui ont depuis quelque temps une curieuse envie d'aller voir au Canada si l'herbe n'est pas plus verte là-bas. On ne peut que s'en réjouir, même si l'idée que les développeurs de Crazy Frog Racer obtiennent de la thune pour continuer à sévir fait quand même froid dans le dos.



# Louis la brocante

Depuis quelques jours, vous pouvez trouver la nouvelle collection « Max » de Nobilis chez votre revendeur favori. Huit jeux sont d'ores et déjà disponibles et on ne sait pas trop ce qui les lie entre eux, à part le prix et la qualité douteuse. Quinze euros, c'est ce qu'il faudra désormais débourser pour jouer à des titres aussi palpitants que Caméra Café 2, GIGN Antiterror Force, Les Grandes Invasions, Paris Marseille Racing, Th3 Plan, Shadowgrounds, Sealife Park Empire et le seul titre potable de cette liste : UFO Aftershock. Cela dit, si vous cherchez vraiment à claquer quinze euros, à votre place je miserais plutôt sur cinq savoureux kebabs ou trois jolies paires de chaussettes.

Ceux qui pensent que c'est une compil' se prendront une claque...




...les autres aussi.

ManiaLinks
ManiaZones
▶ Jouer
Editeurs

LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO FOCUS HOME INTERACTIVE





# Comédie

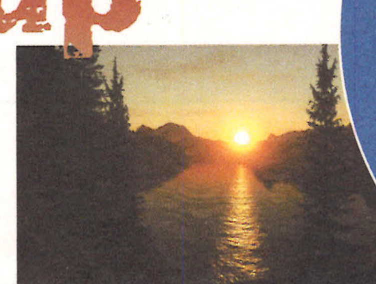
Le World Championship Poker 2 de nos amis de Codemasters, d'abord prévu pour cette fin d'année, ne sortira finalement pas avant le mois de mars. Hou, là, là, quel dommage ! Qu'allons-nous devenir ? Où va le monde, hein ? Bon, bah, je vous laisse, je vais de ce pas me coller la tête dans le four. Adieu, monde cruel.

# Petits Suisses

Ce sont nos amis Suisses qui vont être contents : leur musée du Jeu (au sens large) abritera désormais en son sein une exposition permanente dédiée au jeu vidéo. L'occasion de voir ou de revoir les nombreuses machines ayant contribué à l'histoire vidéoludique et de se rappeler que Sega n'était pas que l'éditeur de cet insupportable hérisson bleu, mais également un grand fabricant de consoles. De la nostalgie pure et dure donc, qu'on doit à l'initiative de l'association Swiss Gamers Network (www.swissgamers.net). Bon, O.K., il paraît que l'expo ne fait que 100 m². Mais à l'échelle de la Suisse, c'est plutôt conséquent.

# Wake up





Live from San Francisco, C_Wiz qui était parti arpenter la conférence Intel en quête de processeurs à quadruples cœurs (les fameux Core 2 Quad) vient de nous envoyer de belles images d'Alan Wake. Il ne sait toujours pas de quoi parlera cet « action thriller à la troisième personne », mais entre deux élucubrations incompréhensibles, on a cru l'entendre faire le bruit de la mouette en rut. En général, c'est plutôt bon signe.

# Tous en Cage



Lors de la dernière édition de Villette numérique, à la Cité des Sciences et de l'Industrie, David Cage et les développeurs de Quantic Dream se sont amusés à modéliser les visages de volontaires grâce à leur super-technologie de capture qui tue des divinités grecques et propulse des papes sur Mars (ou quelque chose du genre). Le but : trouver des figurants pour Heavy Rain, leur prochain jeu, dont on vous a déjà causé il y a quelques mois. Il paraît que certains candidats seront sélectionnés et apparaîtront réellement dans l'aventure. Cela dit, tout le monde n'était pas le bienvenu. Il semble qu'ils aient refusé la candidature de Faskil, prétextant que leur budget ne leur permettrait pas de passer plus de trois ans à débugger le jeu.




# Petites joueuses

Micro Application s'ennuie. Du coup, il a lancé de vastes études sur les habitudes des joueurs. Et surtout, celles des joueuses. Qui sont-elles ? À quoi aiment-elles s'adonner ? Le bilan donne quelques éléments de réponses. Ainsi, on apprend que dans la population française, 12% des femmes aiment tripoter les pixels. Aucune tranche d'âge particulière ne serait concernée puisque le plaisir vidéoludique serait partagé par des gamines de 3 ans autant que par leurs aînées jusqu'à 65 ans. Sachez enfin que nos compagnes préfèrent la souris au pad, ce dernier étant jugé plus compliqué à utiliser. Mais n'allez pas pour autant les prendre pour des idiotes, car elles privilégient largement les jeux de réflexion à l'action pure et dure. Pour terminer, on notera qu'elles sont plus attirées par les produits de chez Nintendo. Alors, si vous êtes à la recherche de l'âme sœur, laissez-vous pousser la moustache, enfilez une salopette, mangez des champignons et à vous les grosses bombasses.

# Phrases à la con

Mercredi 27 septembre – 17 h 22

Yavin : Bah, pour le gros, ça ira, surtout si t'en fais aussi.

Faskil : Quand tu dis « pour le gros », tu parles de Caf ?

Faskil : Parce que c'est pas très gentil.



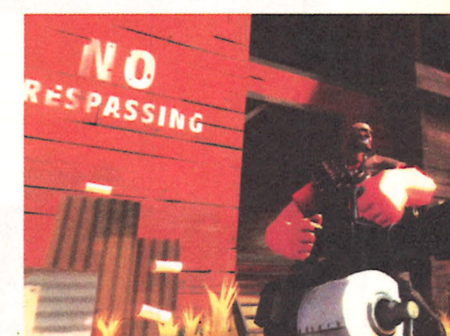
# TEAM FORTRESS 2

> Genre : Mieux vaut tard que jamais
> Éditeur : Valve Software
> Développeur : Valve Software/ États-Unis
> Sortie : Février 2007



Attendez… il se passe un truc pas normal. Je rédige sur Team Fortress 2, une des plus grandes arlésiennes du jeu vidéo, ça cache quelque chose… La troisième guerre mondiale ou une horreur dans le genre. Vous allez voir que le mois prochain, je vais pondre huit pages sur Duke Nukem 4 Ever, si une bombe atomique ne m'explose pas sur la tête d'ici là. N'empêche, après plusieurs années de développement, les petits gars de Valve ont visiblement quelque chose à nous coller dans les pattes. Même si on ne peut encore juger du gameplay de la bête, on sait au moins que ça claque pas mal graphiquement avec un joli style cartoon, sans pour autant sombrer dans le gnangnan à la Disney. Quant au jeu à proprement parler, il reprend bien sûr les bases du célèbre Team Fortress Classic pour Half-Life (lui-même issu de Team Fortress pour Quake, lui-même issu de… ah ben non, rien) en opposant divers corps de métier tels que les medics, pyros, ingénieurs et autres éclaireurs. Chaque unité dispose de points forts et de points faibles, afin de proposer un gameplay multijoueur le plus équilibré possible. Complètement axé sur le jeu en équipes, TF2 devrait donc marcher sur les traces de son ancêtre et proposer un jeu au moins aussi intéressant. Enfin, on l'espère. Parce qu'après cinq ans à l'attendre, on est tout de même un peu nerveux.

Yavin



Team Fortress 2, un jeu très subtil.


Avec une tourelle, c'est tout de suite plus facile…

Pacific Storm
L'océan ne sera bientôt plus pacifique !
www.pacificstorm-lejeu.com
12+
www.pegi.info
Anuman interactive
Lesta
Бука
Bientôt disponible
PC DVD ROM

>Genre : Paris à Dakar
>Éditeur : Focus Home Interactive
>Développeur : Kilotonn Entertainment/France
>Sortie prévue : Novembre 2006

# BET ON SOLDIER BLOOD OF SAHARA

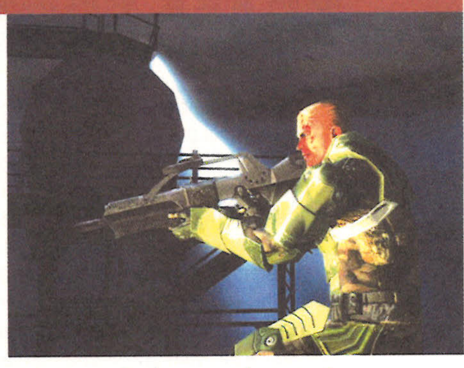


Vous n'avez peut-être jamais joué de votre vie à Bet on Soldier et, finalement, ce n'est pas bien grave. Le FPS high-tech des Français de Kilotonn tenait plus de la déception que de la révolution vidéoludique, même si son concept de paris apportait un peu d'originalité dans un genre pas franchement réputé pour son innovation. Deuxième épisode de la série, Blood of Sahara promet d'être un tantinet plus intéressant avec l'ajout de nouvelles armes telles qu'une mitrailleuse et un fusil à pompe. Voilà qui devrait, en théorie, booster un peu une jouabilité parfois molle comme un spaghetti trop cuit. Pour le reste, et mis à part l'environnement africain, on reste dans le concept d'origine avec nécessité de passer à la caisse pour l'équipement. Ces achats seront en partie financés par les liasses de billets que l'on pourra trouver au sol, dans les niveaux. En revanche, pas de miracle, il faudra toujours passer par des bornes spéciales afin de sauvegarder et ça c'est une vraie mauvaise nouvelle. Enfin... tant pis. Apparemment, les missions seront bien plus difficiles que dans l'opus précédent, même si les développeurs affirment que n'importe qui pourra boucler l'aventure dans le mode de difficulté le plus bas (ndFask : même moi ?). On attend donc de voir, mais n'en espérez pas trop non plus, Blood of Sahara risque de n'intéresser que les amateurs de son grand frère.

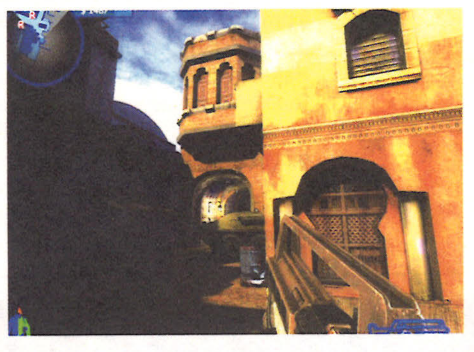
Yavin



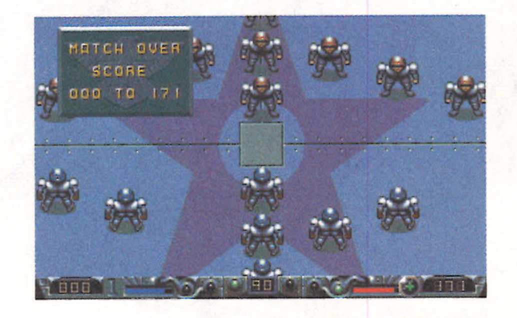
Derrière mon joli pilier, il ne peut plus rien m'arriver.



Bon, où sont les danseuses du ventre ?



# Vieux pots, meilleures soupes




Ce sont les fans d'Amiga qui vont être contents (hein, Caf ?) : Frogster Interactive (www.frogster-interactive.de) leur proposera bientôt un joli trip « revival » grâce aux adaptations de Speedball 2 et de The Chaos Engine, deux jeux à l'origine développés par les célèbres et talentueux (du moins à l'époque) Bitmap Brothers. Pour rappel, Speedball 2 n'était autre qu'un jeu de sport survitaminé et d'une violence rare, quand l'autre se voulait un gros jeu d'action bien bourrin survitaminé et d'une viol... euh, vous avez compris. Le premier titre devrait débouler sur nos machines dans le courant 2007, tandis que l'autre n'a encore aucune date de sortie officielle. Et là, je sens qu'on va se faire incendier par courrier et nous dire que les deux jeux sont également sortis sur Atari ST. Si possible, faites-nous un mail groupé, comme ça je fataliserai tout le monde d'un coup, ça m'évitera de perdre mon temps.
Oui, toi aussi, C_Wiz.



# Bad taste

Dans une annonce qui a surpris un peu tout le monde, Peter Jackson (Le Seigneur des Anneaux, King Kong) a déclaré en avoir sa claque du cinéma. Il veut recentrer ses activités sur d'autres médias, comme le jeu vidéo, ça tombe bien, ça nous concerne. Il a donc monté une nouvelle société, baptisée « Wingnut Interactive », et a déjà signé un deal avec Microsoft pour bosser sur un nouvel épisode de la franchise Halo, ainsi que sur un deuxième titre mystèèèère. Pour le moment, il se répand sur les énormes qualités de la Xbox 360 et parle de ne développer que sur la console de Billou. Rien pour nous, a priori.
Mais bon, cet homme a prouvé par le passé qu'il était équipé d'un cerveau fonctionnel, j'ai bon espoir qu'il change d'avis assez rapidement.

Peter Jackson (à droite, bien sûr).

1 NOUVEAU CHAPITRE, 2 NOUVELLES RACES !!

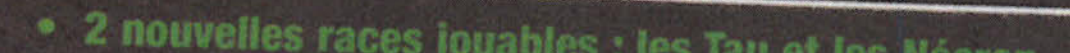
WARHAMMER 40,000

# DAWN OF WAR

## DARK CRUSADE

JEU COMPLET
NE NÉCESSITE PAS LE JEU
WARHAMMER® 40 000 :
DAWN OF WAR

JE TUE DES MUTANTS ET BRÛLE DES HÉRÉTIQUES POUR L'EMPEREUR ! ET AVEC PLAISIR !



- 2 nouvelles races jouables : les Tau et les Nécron
- 7 races au total soit 7 campagnes non linéaires en mode solo
- Customisez vos héros et vos armées avant de vous affronter en ligne
- Jeu complet, utilisable aussi en disque additionnel à Dawn of War !















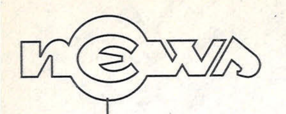




www.thq.fr

WWW.DOW-DARKCRUSADE.COM

*Warhammer 40,000 Dawn of War Dark Crusade - Copyright © Games Workshop Limited 2006.* Dawn of War, the Dawn of War logo, Dawn of War : Dark Crusade and the Dawn of War : Dark Crusade logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Source Code for the Dawn of War game © 2006 THQ Inc. All Rights Reserved.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.





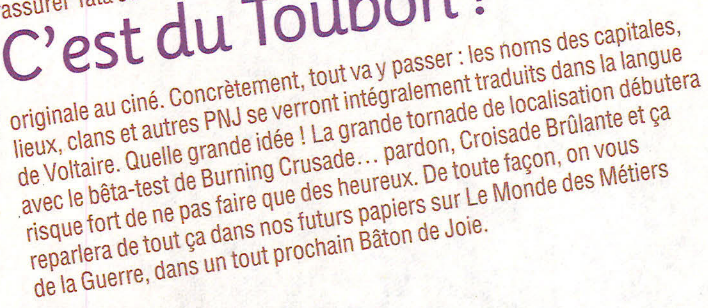

# Y'a pas que WoW dans la vie. Si ?

*Pas facile de s'imposer dans l'univers impitoyable des MMO quand il faut lutter face au géant Blizzard. Les développeurs danois de Runestone viennent de mettre à leur tour la clé sous la porte, entraînant avec eux Seed, leur titre de SF en cell-shading. Dur. Heureusement, il reste encore un espoir : Vanguard, le futur MMO de Microsoft/SOE, est bien parti pour donner du fil à retordre à WoW. Ah ah, non, je déconne. Bon, mettez-moi dix palettes de Burning Crusade, je vais suivre le troupeau.*




# Un peu de sang neuf

*Un matin, les gens de Gameshadow se sont levés et se sont écriés : « Les jeux vidéo se ressemblent tous, il faut de l'innovation ! ». Ce à quoi, leurs voisins ont répondu : « Oh la ferme, il est 6 h du mat, y'a des gens qui dorment ». Cela dit, même s'ils enfoncent une porte ouverte, ils n'en en ont pas moins raison. De plus, les bougres ont eu une idée sympa et qui va au-delà de la simple critique. Ils ont en effet organisé un grand concours afin de récompenser les jeux les plus innovants, parmi une liste de titres plutôt bien sentis : Loco Roco, Psychonauts, Trauma Center, le très conceptuel Facade, l'infatigable Darwinia… Bref, hormis l'absence inexplicable de Lapin Magique 2, il n'y a que du beau monde. C'est assez bien vu et leur site mérite tout autant le coup d'œil. D'autant qu'on peut aussi y gagner plein de prix (ATI X1950, Core 2 Duo…) en participant aux votes. Ah là, tout de suite, je vous sens déjà un peu plus motivés, bande d'importuns. www.gameshadow.com/awards/*



# C'est du Toubon !

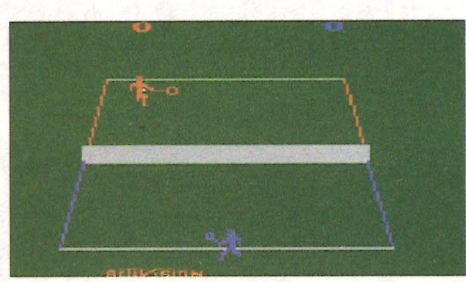
J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. Ah, tiens, non, je n'en ai qu'une mauvaise en fait et elle concerne les joueurs de World of Warcraft. Oubliez les noms en anglais, petit à petit, tout le contenu du jeu sera traduit pour rassurer Tata Jeannine, celle qui fuit apeurée quand on lui parle de version originale au ciné. Concrètement, tout va y passer : les noms des capitales, lieux, clans et autres PNJ se verront intégralement traduits dans la langue de Voltaire. Quelle grande idée ! La grande tornade de localisation débutera avec le bêta-test de Burning Crusade… pardon, Croisade Brûlante et ça risque fort de ne pas faire que des heureux. De toute façon, on vous reparlera de tout ça dans nos futurs papiers sur Le Monde des Métiers de la Guerre, dans un tout prochain Bâton de Joie.

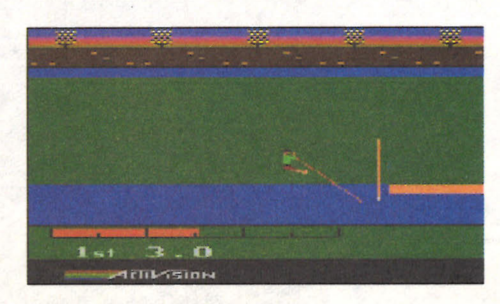



**Vendredi 29/9/06 – 11 h 59**
Yavin : « Quand je fais un copier/coller dans Word, j'ai le ventilo du Core 2 Duo qui booste. Je me demande si ce programme est bien raisonnable. »

# PSP 2600

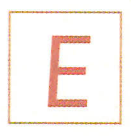
Techniquement, la PSP de Sony est (ndFask : était ?) vraiment une chouette console. Mais voilà, question jeux, c'est un peu (beaucoup) la galère, avec une logithèque aussi conséquente qu'un stock de bières après le passage d'Atomic. Heureusement, Activision a pensé à tous les malheureux possesseurs de la machine et leur propose de ramener un peu de soleil dans leur vie triste et solitaire grâce à sa compilation pompeusement nommée « Activision Hits Remixed ». Prévue pour novembre, cette collection de reliques proposera pas moins de 40 titres, dont des légendes comme Pitfall, Chopper Command, Grand-Prix et même l'indémodable Decathlon. Et tout ça, dans leur version d'origine, c'est-à-dire avec des graphismes en trois couleurs et une résolution de cubiste. Du coup, on se demande bien ce que vient faire le « remixed » du titre. À moins que dans un dialecte obscur, ça signifie « abusage ».







Hé, John, on fait un pique-nique ?



›Genre : Jeune pousse
›Éditeur : Vivendi Games
›Développeur : Stormfront/États-Unis
›Sortie : Novembre 2006

# ERAGON

Eragon est un brave garçon : au lieu de fumer des joints ou tagger les murs avec des slogans rebelles comme tous les jeunes de son âge, il a décidé de sauver le monde. C'est bien, il ira loin ce petit. Enfin, pas si loin, en fait, juste combattre les redoutables forces du mal en compagnie de son dragon femelle : Saphira. Le jeu est tiré de l'univers créé par Christopher Paolini et vous allez en manger à tous les repas car il fait également l'objet d'un portage cinématographique prévu pour la fin de l'année.

Du médiéval-fantastique pur jus avec un petit côté Tolkien inévitable dans ce genre de récit. Pour la partie qui vous intéresse, il s'agira d'un titre d'action/aventure dans lequel on éradique la vile racaille à l'aide d'une épée, d'un arc à flèches ou de sorts magiques (non, il n'y a pas de Karcher). Ces derniers s'annoncent d'ailleurs assez sympas puisqu'on pourra agir sur les créatures ou certains objets afin d'en prendre le contrôle par télékinésie. Mais on pourra aussi utiliser les inévitables crachats de flammes de notre dragon pour anéantir toute résistance dans les forces ennemies. Les développeurs ont également inclus un système de visée à l'arc permettant d'aligner de savoureux headshots dans un esprit un poil plus bourrin. Ça s'annonce en tout cas assez mignon et le titre devrait intéresser tous les fans en manque de quêtes initiatiques.

Yavin

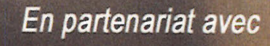
Oh les nuls, même pas d'ascenseur...















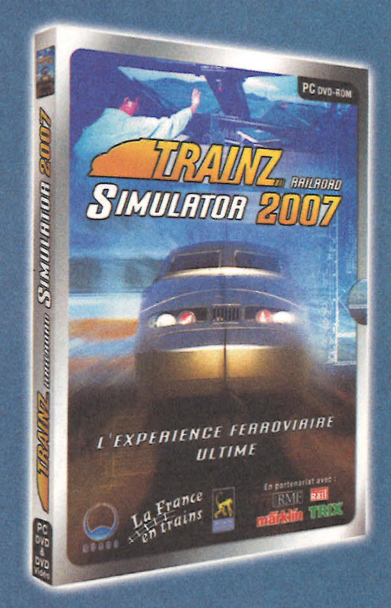
En partenariat avec










Bientôt disponible




La France en trains





# Déclaration d'indépendance

O h, oh, oh ! C'est moi, le père Noël et j'ai un peu d'avance sur le calendrier. N'allez surtout pas vous en plaindre, ma hotte est bien pleine et il y en aura pour tout le monde, les enfants sages, les vils sacripants et même les autres. D'ailleurs, pour les sales garnements que vous êtes, j'ai du bon vieux shooter à l'ancienne. After the end (www.kraisoft.com/action-games/aftertheend/), comme son nom l'indique fort judicieusement, n'est pas le jeu le plus optimiste de l'année, futur apocalyptique, streums par dizaines et gros guns en constituent l'essentiel. La représentation graphique nous offre de la bonne vieille 3D isométrique et les contrôles sont entièrement gérés à l'aide de la souris (pour orienter la vue ou l'arme) et du clavier (pour se diriger). C'est assez répétitif, mais ça défoule après une journée passée à ramasser des huîtres dans le bassin d'Arcachon (ndFask : Hein ?!). Dans la même veine, voici Project Xenoclone (www.oniricgames.com/Flash/en/index.htm) qui, avec son nom de produit pour lave-vaisselle, se révèle rapidement comme un autre jeu bien bourrin dans lequel les mots sont bien moins importants que la gâchette, niveau discussion. L'avantage, c'est que pendant que vous vous adonnez à ce genre de carnage, vous pouvez vous ouvrir la tête et en retirer votre cerveau pour le prêter à un nécessiteux.



(Scrubbles)
Toi aussi, élimine des têtes à claques.

(Scrubbles)
Forcément, au bout d'un moment, ça devient plus chaud à gérer.




(After the end)
Oui, c'est « légèrement » sanglant.



(Project Xenoclone)
Bon dieu ! Il est vraiment puissant, ce briquet.

(Project Xenoclone)
Oh ! bah, j'ai tué tout le monde. Neeext !

## Big Brain Academy

Maintenant que vous avez paumé tous vos neurones, je peux vous présenter des jeux de réflexion. Oui, je suis comme ça moi, vachement fourbe. Vous vous souvenez de Puzzle Bobble ? Eh bien, c'est exactement la même chose dans Scrubbles (www.oberongames.com/scrubbles.asp) sauf qu'au lieu de faire disparaître des bulles de couleur, ce sont des têtes de personnages idiots qu'on vise. Pour les cancres, je rappelle le concept : en bas une flèche permettant de tirer et, en haut, des tronches à éliminer par tranches de trois ou plus. Bien évidemment, le tout descend inexorablement vers vous et il faut tout bouter hors de l'écran avant de le voir rempli de faciès moqueurs. Si cela vous paraît trop convenu, vous pourrez toujours jeter un œil sur Eets (www.eetsgame.com/news/index.php) mais gardez quand même l'autre, ça peut servir à résoudre les tableaux. Car le jeu est, de l'aveu même des développeurs, un mélange de Lemmings et d'Incredible Machine. Ce n'est certes pas très original mais au vu de la qualité de la réalisation, on ne va pas trop crier au scandale. L'idée est d'assister un petit bonhomme (à l'animation super léchée) dans son périple en disposant des trucs à lui faire avaler afin qu'il soit pris d'une subite envie de sauter en l'air ou de faire demi-tour pour ne pas se vautrer connement dans un ravin. C'est beau, dur quand on avance dans le jeu et vachement bien pensé. Un régal.

## Accroche-toi à ta tête

Puisque j'en suis à vous parler de jeux bizarres, voici venu le moment de parler de Tune (www.steveswink.com/tune/). Non, je ne veux pas vous piquer vos sous, c'est réellement le nom du jeu. Et c'est plutôt original puisqu'on a ici affaire à de l'apprentissage de gameplay. Je vois



(Eets)
Quand la baleine avale le héros, elle peut le faire voler dans les airs.

(Eets)
Le but ? Aller récupérer la pièce de puzzle en haut à gauche.



(Zulu Gems)
Du grand classique, mais ça marche toujours aussi bien.

que ce n'est pas très clair pour tout le monde, alors je m'explique : l'idée est de résoudre des petits puzzles en agissant directement sur les réglages du jeu. Par exemple, on peut changer la force du rebond de notre « bonhomme » afin d'atteindre des endroits inaccessibles auparavant. Tout se fait via des curseurs permettant d'agir avec précision sur les actions du héros. Encore un peu expérimental dans l'idée, le titre se paie au moins le luxe d'apporter un peu d'air frais dans le genre plate-forme.
Moins original, mais pas mal foutu, Zulu Gems (www.katgames.com/zulu.php) est encore (et toujours) un puzzle game avec des petits joyaux à éliminer, façon Tetris ou Columns.
Là, vous commencez à vous dire qu'ils n'ont pas (tous) beaucoup d'imagination, les développeurs indépendants. Vous n'avez pas vraiment tort, mais celui-là est pas mal réalisé et ce genre de sauce prend toujours aussi bien dans nos casseroles de bourgeois.

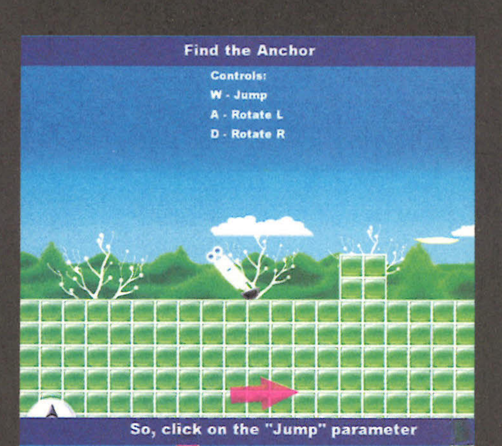
## À toute vapeur

Sans un petit shoot-em-up spatial, la fête serait moins folle. Alors en avant pour Bullet Candy (http://temp.macdock.com/charliesgames/index.html) dont je ne vous ré-expliquerai pas le concept. Je viens de le faire, suivez un peu, on dirait moi quand j'étais au lycée à côté de mon pote, le radiateur. Des dizaines d'ennemis à abattre, bonus à ramasser et je passe sur le nombre de « Game Over » que vous allez vous manger au fil des parties. L'intérêt vient surtout de la réalisation à coups d'effets visuels colorés, de particules lumineuses comme des guirlandes de Noël et ce genre de trucs qui font la différence et incitent à s'en coller plein les mirettes.
Je parle, je parle, et j'en arrive déjà au dernier titre de cette rubrique mais, heureusement, non des moindres. Car Jules Verne lui-même aurait sans doute apprécié Steam Brigade (www.pedestrianentertainment.com/).
On y dirige une machine volante à vapeur qu'on contrôle et fait s'élever dans les airs à l'aide de la souris. Il faut aller détruire d'autres grosses machines en amenant des ingénieurs à bon port afin qu'ils fassent tout péter à coups de clé de douze. Mais forcément, la vapeur, essentielle au fonctionnement de notre engin, est limitée et on devra aussi recharger et éviter les nombreux canons disséminés au sein des niveaux. Voilà, c'est fini, j'ai distribué tous mes cadeaux. La suite le mois prochain.

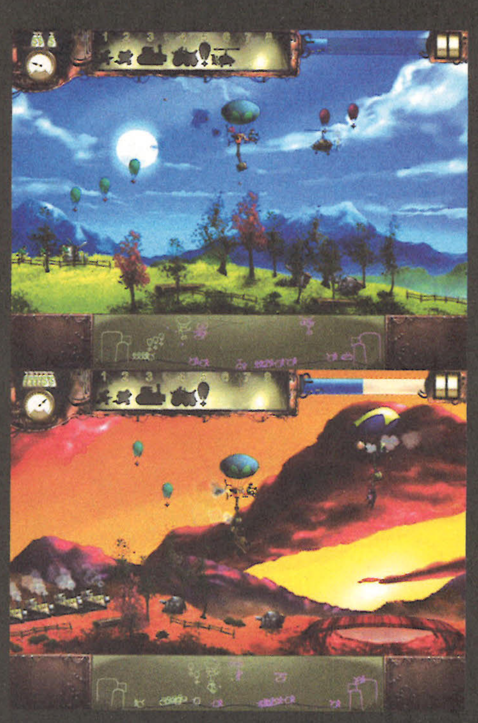
Yavin

(Bullet Candy)
Pour pétiller, ça pétille.



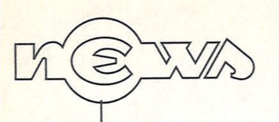



(Tune)
Probablement un des jeux les plus bizarres de l'année.



(Steam Brigade)
J'ai vraiment l'air con sur ma machine volante...





# Décalage horreur

Notre copain Microsoft, celui qui aime faire l'idiot avec des hélicoptères, vient d'apporter quelques précisions sur le Zune, son futur baladeur numérique prévu pour la fin de l'année aux USA. Commençons par le prix : 249 dollars pour une capacité de 30 Go. Quant aux musiques, elles seront vendues à 99 cents l'unité. Et n'allez pas croire qu'il y aurait de quelconques ententes, bande de mauvaises langues, je vous rappelle que c'est in-ter-dit. Le service en ligne dédié proposera également un abonnement à 14,99 dollars par mois, pour les gourmands qui veulent avoir accès à tout le catalogue. Chouette, sauf que vous perdrez tous vos morceaux si vous décidez de résilier. Le géant de Redmond précise aussi qu'il ne vendra, dans un premier temps, que de la musique. Les vidéos devraient toutefois suivre un peu plus tard, quand il aura eu le temps de serrer virilement les mains des dirigeants des majors hollywoodiennes. De toute façon, on a le temps de voir venir, car le baladeur ne sortira probablement pas chez nous avant la fin 2007. Après la PS3 (reportée au mois de mars) c'est donc au tour du Zune de snober nos vertes contrées. Si vous vous demandiez où se situait exactement le tiers-monde, ne cherchez plus : vous y êtes.




# Inhabited Island...

*... Le futur jeu de stratégie en temps réel de Jowood est tout fier de se présenter à vous en images. Il sort en début d'année prochaine et vous demande de ne pas l'oublier d'ici là. Allez, soyez sympa, il insiste.*





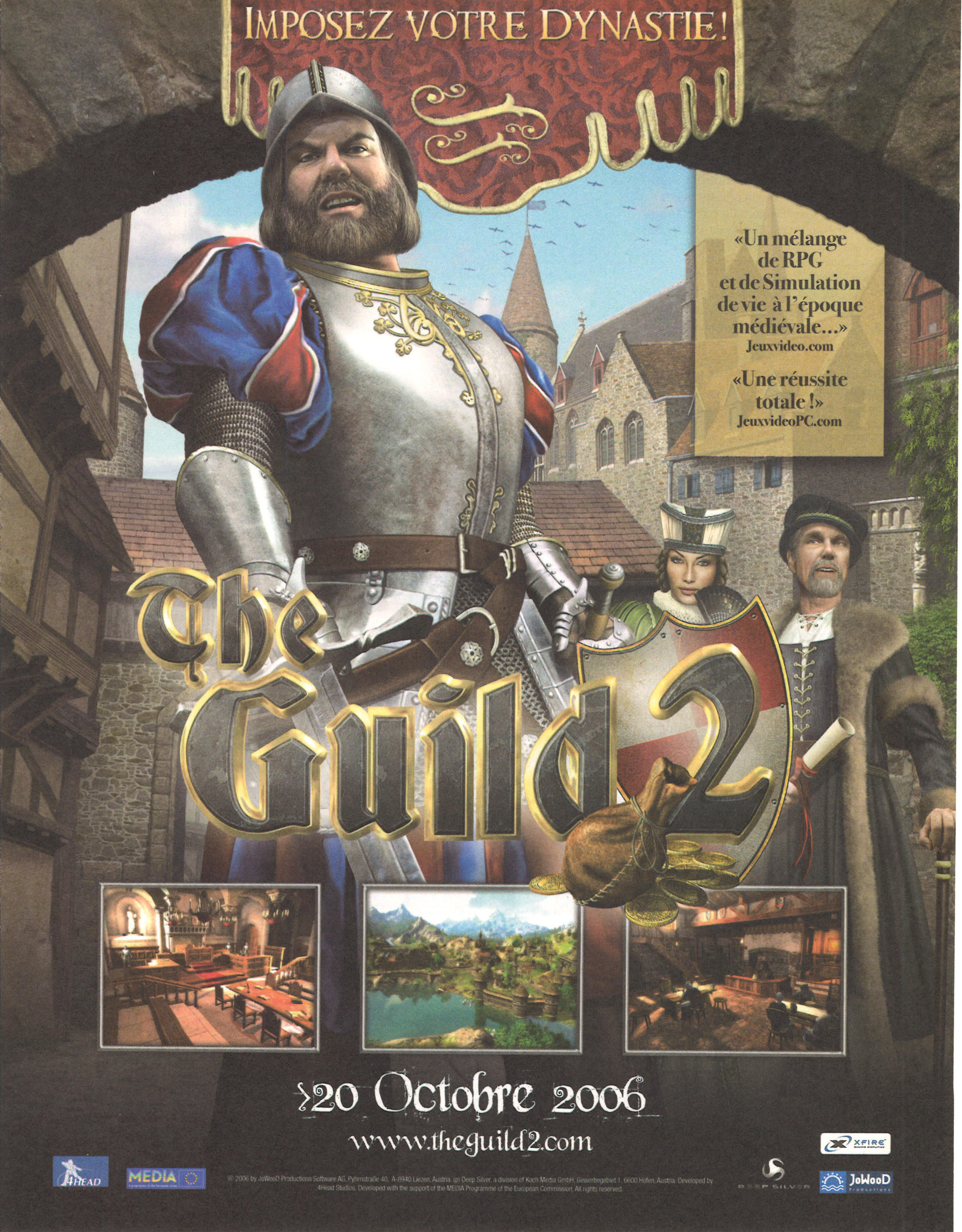
# Supercopter

Je suis sûr qu'au fond, vous nous enviez nos jolis voyages de presse. Ne mentez pas, ça s'est vu. Alors il est temps de tuer le mythe une bonne fois pour toutes : c'est dangereux ces machins-là ! La preuve avec la récente présentation de Flight Simulator X pendant laquelle Microsoft avait invité quelques collègues, dont notre MonsieurLâm, à faire un tour à bord d'un hélicoptère. Manque de pot, l'engin est complètement parti en vrille avant de s'écraser au sol façon enclume jetée du dixième étage. Plus de peur que de mal, fort heureusement, tout le monde s'en est sorti sain et sauf et avec la ferme intention de ne plus monter à bord de ces machines de malheur, sauf peut-être dans un jeu vidéo. Ça tombe bien, des hélicos, il y en a dans FSX. Ah ça, chez Microsoft, niveau marketing, on sait y faire.



# Bio chic

S'il y a bien un jeu qu'on attend de pied ferme, c'est Bioshock. Ah, oui alors. Seulement voilà, quand on sait que cet « action/RPG » sort également sur Xbox 360, on a un peu les boules. Surtout lorsqu'on se souvient de la désastreuse interface PC d'Oblivion. Mais les développeurs d'Irrational Games se veulent rassurants et promettent justement quelque chose de différent pour les deux versions. S'ajoute à cela une vitesse de déplacement différente et des mouvements de caméra spécifiques afin d'adapter au mieux le jeu à chaque machine. Enfin, j'imagine qu'ils tentent de cette manière d'expliquer poliment qu'il faut revoir tout le jeu pour parvenir à y jouer avec ces #@&! de pads, mais je ne vais pas commencer à me moquer des joueurs console. Ce n'est pas mon genre.


IMPOSEZ VOTRE DYNASTIE!
«Un mélange de RPG et de Simulation de vie à l'époque médiévale...»
Jeuxvideo.com
«Une réussite totale !»
JeuxvideoPC.com
The Guild 2
20 Octobre 2006
www.theguild2.com
4HEAD
MEDIA
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by 4Head Studios. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.
XFIRE
DEEP SILVER
JoWooD

# Supreme Commander

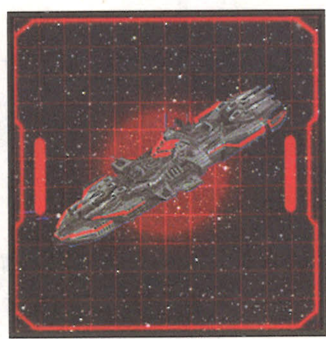
**Trente deux heures d'avion en trois jours, ce fut long. Mais ça y est, j'ai enfin pu jouer avec mes petites mains à Supreme Commander, la prochaine petite révolution côté RTS. Et ce fut très bon !**

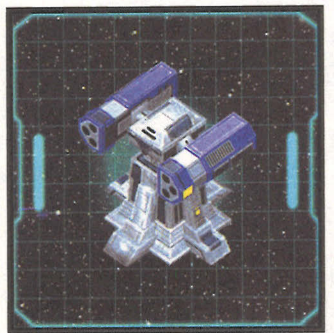
**par Nedd**

**Neuf heures** - Le soleil perce enfin sur Redmond. Il fait chaud et moite. La tension est palpable dans les rangs. Encore englué dans le décalage horaire et les dix-sept heures de périple, je me joins aux troupes qui attendent, postées devant un bâtiment discret de cette banlieue de Seattle, coincé entre Microsoft et Nintendo. Un petit panneau barre la devanture : Gas Powered Games. C'est donc là que se terre le dangereux gourou, Chris Taylor, sinistrement connu pour avoir lâché sur le monde une arme de destruction massive de vie sociale : Total Annihilation. C'était en 1997 et (mal)heureusement, la bombe n'a pas fait de ravages dans le grand public, en revanche elle a laissé de fortes séquelles chez les connaisseurs.

**Neuf heures quinze** - L'ordre d'assaut est donné. Notre indic (autrement appelé « attaché de presse ») passe devant. À l'intérieur, c'est l'horreur. Partout, sur les murs, des plans de conquête du monde. Totalement sous l'emprise de leur maître, les membres de la secte sont plongés dans la pénombre devant des écrans lumineux et remarquent à peine notre présence. La cible est rapidement encerclée, elle lève les mains en l'air et nous insulte dans son dialecte : « Welcome guys! Nice to meet you ! There's some coffee on the table ! ».

**Neuf heures trente** - C'était un piège ! C'était trop facile, nous aurions dû nous en douter. Alors que nous maîtrisions leur chef, un petit groupe de fidèles surarmés de café et de muffins fait irruption et nous oblige à nous rendre. Le Chris jubile et nous nargue dans son patois local : « Hahaha, just have a seat, we'll start soon ». Traîtrise, notre indic était de mèche, c'est lui qui a organisé le piège. Ne jamais faire confiance à un attaché de presse, c'est pourtant la première leçon enseignée au JIJN, l'école des journalistes de choc.





*Une petite illustration des différences de look avec des unités équivalentes (destroyer et tourelle anti-air) pour chacune des trois factions. De gauche à droite : UEF, Cybran et Aeon.*

**Dix heures** -Nous sommes maintenant tous ligotés à nos fauteuils, assis devant de larges écrans plats, un casque sur les oreilles. L'horreur! Après nous avoir fait visionner des vidéos de préparation, on nous inocule le virus, d'abord une petite dose, mode Skirmish contre l'I.A.

**Dix heures trois** - Ma vision se trouble, je ne sais plus distinguer le laid du beau. Parfois c'est très joli, essentiellement quand les unités sont zoomées au maximum, souvent c'est plutôt bof, avec juste des points de couleur sur la map.

**Dix heures quatre** - J'ai de graves problèmes de motricité. La prise en main est déroutante. La molette est essentielle pour déplacer la caméra. L'originalité est que l'on zoome et dézoome sur le curseur comme sur Photoshop, pas sur le centre de l'image. Au départ, je me retrouve partout sauf là où je veux. Mais l'habitude vient vite et ça s'avère très pratique, vu l'immensité des cartes. Autre souci, la minicarte n'est pas cliquable, du moins pas pour déplacer la caméra. Impossible de cliquer sur une zone pour l'afficher. Par contre, elle est parfaitement fonctionnelle. C'est un écran de jeu en taille réduite, je peux zoomer, sélectionner des unités, les faire bouger, etc. Avec la fonction de division de l'image, j'ai donc carrément trois zones d'intervention sous les yeux. C'est assez déroutant au départ, surtout quand il faut agir sur deux zones en simultanée, mais c'est clairement le genre de petite innovation dont je ne pourrai plus me passer.

**Dix heures quatre et des bricoles** - Une énorme envie de construire une base s'empare de moi. Je prends mon commandeur, un gros robot façon Mech, qui fait aussi office de constructeur. Les commandes sont classiques, à de nombreux petits détails près. Si je maintiens la touche maj enfoncée, je peux créer une liste et placer à la suite une usine, deux générateurs, deux extracteurs. Sans que j'aie besoin de revenir le taper, le bot traitera toute la file au fur et à mesure. À tout moment je peux venir modifier ou annuler les ordres. Autre détail : pour chaque building, on indique dans combien de temps il sera fini. C'est tout bête mais c'est super pratique. Je gère deux ressources : la masse qui se récolte sur des gisements et l'énergie qui se fabrique essentiellement avec des générateurs. Là encore, on peut afficher tout un tas d'informations. La consommation au-dessus de chaque bâtiment, info très utile associée au bouton on/off pour régler les pénuries et identifier les gros gourmands. De chaque côté de l'écran, des indicateurs informent en permanence sur les flux. Au milieu, un



Voici cinq différents niveaux de zoom, du ras du sol à la carte satellite. Faites chauffer la main droite parce que vous n'avez pas fini de jouer de la molette !

pourcentage d'efficacité de votre économie. Bref, en un coup d'œil, on a une mine d'infos sans avoir à ouvrir un quelconque menu.

**Dix heures vingt-trois -** La première dose commençait à peine à faire effet qu'on nous en injecte une deuxième, plus forte, le duel contre un partenaire de torture. En bon novice, je prends mon temps, construis les trois usines (Terre, Air, Mer). Je sors une petite dizaine de chars légers, histoire de, et j'enchaîne aussitôt avec les améliorations.



Voilà à quoi ressemble le bureau d'un game designer. C'est bon, j'ai le level en bordel, je peux faire carrière !

Il y a trois niveaux d'upgrade et quatre niveaux de constructions. Chacun donne accès à des unités plus puissantes avec, au sommet, les engins « high-tech » totalement dévastateurs.
Le problème est que mon adversaire est plutôt partisan du rush, et que je me retrouve fort dépourvu quand, aux alentours de dix heures vingt-neuf, il envahit ma base avec 200 minitanks. Ils font peu très peu de dégâts individuellement, mon commander les explose par paquets de dix mais croule finalement sous le nombre. Les affrontements sont assez impressionnants, même avec ces petites unités. Ça flashe et ça bipe de partout. J'ai beau être sous l'emprise du produit, j'ai pris une dérouillée en quelques minutes. Erreur d'approche, SupCom requiert de la surproduction et des armées de plusieurs centaines d'engins. D'ailleurs le réglage de la partie est explicite : maximum d'unités : 500, 5 000 ou ... 50 000 !

**Midi et quart -** Perte des repères spatio-temporels. Deux heures viennent de passer sans que je m'en aperçoive ! Des images et des sons reviennent à mon esprit « Revanche ! » « O.K., belle ! », « Me rushe pas, je veux voir les unités tech 2 ! », « T'es vraiment un chacal ! ». Nos geôliers nous jettent une écuelle que j'avale distraitement en fixant toujours l'écran.
Mes problèmes de perception m'empêchent d'arriver à évaluer la dynamique d'une partie. Cela peut être très rapide à base de rush/contre rush ou très, très lent. Les upgrades bouffent beaucoup de ressources



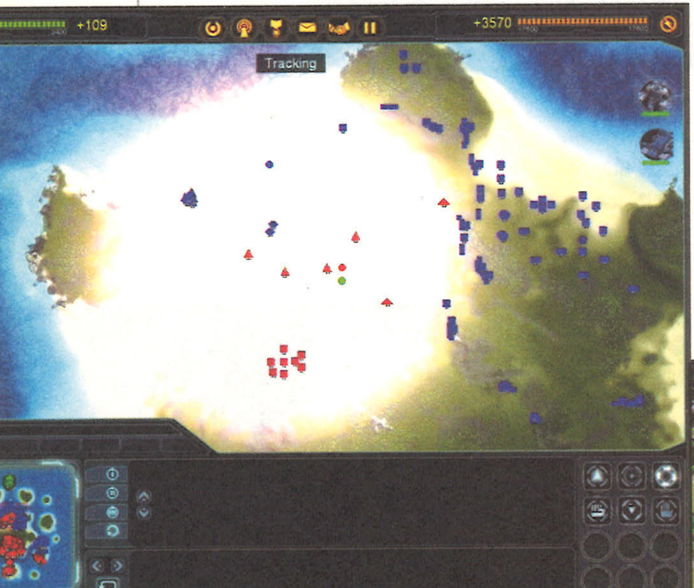
Trois écrans en un, le principal divisé en deux et la mini-map zoomée sur le champ de bataille. Les trois peuvent être utilisés de la même façon pour commander vos troupes.

et pas mal de temps. On se retrouve à ne pas pouvoir faire grand-chose d'autre que d'attendre en espérant que l'ennemi n'en profite pas pour attaquer.
Oui, c'est un peu classique comme souci, mais là ça me paraît très radical. D'une phase de rushs et d'escarmouches rapides, on passe subitement à un rythme très lent. Si les deux adversaires choisissent de se développer techniquement, les parties s'étendent énormément. Ainsi, malgré un pacte de non-agression avec l'adversaire, je n'ai pas pu construire au bout d'une heure une seule des grosses unités que l'on voit sur les screens. Il y a sûrement un manque de maîtrise dans la gestion des ressources, mais pas seulement. Il faudra être patient et organisé pour sortir les monstres mécaniques des hauts niveaux.




*Envoi d'un assaut coordonné. Les deux escadrons sélectionnés vont suivre chacun leur propre chemin que j'ai indiqué, mais en adaptant leur vitesse pour arriver sur cible exactement au même moment. Le tout se fait en quelques clics !*

**Deux heures et des brouettes -** L'addiction empire après une grosse dose de deux contre deux. Le constat reste le même. C'est rush power, pas le temps d'upgrader. Les cartes sont immenses, mais on a quelques unités du futur qui traversent ça à toute berzingue. J'ai découvert l'aviation avant mes petits copains de cellule. Mes bombardiers ont abrégé deux parties en quelques minutes. Un de mes adversaires a employé des tactiques indignes. Pris à la gorge, il a mené son commander dans ma base. Sa destruction entraîne une explosion atomique qui rase tout sur plusieurs kilomètres à la ronde. Vous imaginez le résultat.
Mon esprit a de plus en plus de mal à résister. Me voilà béat devant les petites animations que je n'avais pas vues au départ, comme ces avions qui partent en vrille et s'écrasent en faisant une zone de dégâts quand ils sont abattus.
Au fil des parties, j'essaye les trois races. Les différences sont essentiellement cosmétiques. L'apparence diffère beaucoup, mais, sur le plan militaire, il n'y a rien de radical, juste de fines alternatives, un char de base un poil plus puissant ici et là, des améliorations un chouïa plus rapides.
Je suis brutalement sorti de ma bulle par un « Commençons le tournoi ! ». Comme dans une arène, les petits développeurs et leur gourou trépignent de nous voir nous affronter dans une compétition à mort.




*Bombardement nucléaire, le moyen le plus rapide de mettre fin à une bataille. L'effet est impressionnant à tous les niveaux de zoom. Mais l'arme reste radicale, les parties sont généralement finies avant que l'on puisse la développer.*




*L'interface, non définitive, s'annonce particulièrement efficace et sera entièrement modifiable, comme celle de World of Warcraft. Les bidouilleurs vont adorer.*




*En haut, à gauche la production de masse, à droite celle d'énergie. Le chiffre annonce le flux, par exemple, en ce moment, je produis 109 masses de plus par seconde que je n'en consomme. La barre de son côté indique l'état des stocks.*



**Trois heures et des poussières -** La substance a éveillé chez moi un esprit vil et machiavélique. En d'autres termes : il n'y a pas à dire, en Free For All, une seule bonne technique existe : celle du gros *biiiiiiiiiiiip* de service. Placé dans un coin de la carte, je me fais oublier pendant que les autres se tapent. Je peux tranquillement upgrader mes usines en tech trois et sortir les chars lourds. Il y a vraiment une énorme différence de puissance entre chaque niveau technique. Un seul de mes tanks de niveau trois élimine sans aucun souci des dizaines d'unités de base ennemies. Je ne fais qu'une bouchée de mes adversaires, épuisés par leur joute commencée dès le départ. Chris les condamne aussitôt : « Sorry guys, just have a drink and feel free to play again ».

**Cinq heures et demie presque pile -** On vient de me couper le PC. Effet de manque immédiat. La finale est terminée depuis quelques minutes. Elle aura été longue et laborieuse. Prudent, chacun s'est retranché dans son camp et a entamé une course technologique sur une carte assez immense. L'Anglais est le premier éliminé. Bêtement, puisqu'il a été le premier à sortir l'unité ultime de sa race, un robot géant spécialisé dans l'aplatissage des chars d'en face. Problème, juste à la sortie d'usine il marche sur son commander. Mort stupide, mais véridique. Première explosion atomique. Moi, mon commander, j'en ai bien pris soin. J'ai profité de la possibilité d'améliorer son équipement. Trois emplacements sont upgradables via une sorte de fiche de personnage ultra simplifiée. Du coup, j'ai acheté le téléport. Ça a l'air bien, surtout pour un traître comme moi qui prévoit d'aller discrètement construire un silo de tête nucléaire de courte portée à côté du camp adverse. Petit souci entendu après coup, « Au fait, le téléport ne marche pas encore bien ». Pas envoyé au bon endroit, mon commander engendre un beau feu d'artifice !
La fin a confirmé la dualité des parties, extrêmement rapides au début, elles deviennent très lentes ensuite quand les protagonistes choisissent de se concentrer sur les unités d'élite. Les défenses de haut niveau étant impénétrables sans armée high-tech, l'Allemand et l'Américain derniers en lice ont eu du mal à même se toucher. Rideau de DCA d'un côté, champ de forces de l'autre, système anti-missiles des deux côtés et surtout extrême prudence tactique n'ont pas rendu le tout très passionnant pour les spectateurs. Il a fallu secouer les joueurs pour provoquer une vraie baston finale.

**Vingt heures de voyage retour plus tard (merci les escales foireuses) -** Je suis désintoxiqué et un peu plus lucide pour sentir l'orientation très hardcore de l'affaire. Pas sûr que mon petit cousin se passionne des masses. Par contre, sauf accident majeur, je prédis un orgasme collectif chez les vrais fans de stratégie. Et dire que mes collègues de la rédac vont encore faire jouer le droit d'ancienneté pour me piquer la version bêta et le test. Cépajuste!


VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 70 2001
+200 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
105 937 ZidaneLeFilm: Colère...
105 938 ZidaneLeFilm: Dribble rateau
105 939 ZidaneLeFilm: Un dribble mythique...
105 940 La jeunesse d'Albator: Générique
105 941 Ikki Tousen: Générique
105 942 Lodoss: Prologue à la légende 03
105 943 Attaque à l'agrafeuse!
+ VIDÉOS
Par genre: Genre au 81111
Genres de vidéos: VZIDANE, COSMOZERO, IKKITOUSEN, LODOSS, VTUNING, VFIGHT...
105 944 Sid Sidsplitter: avale une grenade
105 945 Acrobaties de fou!
105 946 Sid Sidsplitter: avale un sabre
105 947 Cheeseman: sauvetage raté
105 948 Combat de Muay Thai!
105 949 Dérapages et crissements!
105 950 Belles bagnoles tunées!
105 951 Motard en chute libre!
105 952 Dauphins en balade!
105 953 Requin de la pire espèce!
105 954 4x4 monstrueux en action!
105 955 Freefight en cage!
105 956 Cascadeur moto hallucinant!
105 957 Basket: superbes dunks!
LOGOS PRÉNOM
TÉLÉCHARGER: Référence+prénom au 81122. Exemple: 105958Kader au 81122
+300 PERSOS: PERSOS au 81122
105 958 Kader
105 959 SAMANTHA
105 960 YOHAN
105 961 BASTIEN
105 962 Stanislas
105 963 EMILIEN
105 964 ARIANE
105 965 GERARD
105 966 SABINE
105 967 Philippe
105 968 Sandra
105 969 Chouchou
105 970 Farid
105 971 Olivia
105 972 CHRISTINE
105 973 ABDEL
105 974 Gwenaelle
105 975 ARTHUR
105 976 Ma chérie
105 977 RODRIGUE
105 978 MATHEW
105 979 MALORIE
105 980 Samuel Emilie
105 981 SARAH ET ETIENNE!
105 982 INGRID
105 983 LAURA
105 984 Pauline
105 985 CHRIS
105 986 ANDY
105 987 Dorothée
105 988 NAIMA
105 989 MI AIM A OU
105 990 Alice
105 991 FABIEN
105 992 ANTHONY
105 993 ESTHER
105 994 Lucie
105 995 SOUANE
105 996 Salima
105 997 FLORA
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 70 2001
+6500 SONNERIES: SON au 81122
Exemple: LE PARRAIN au 81122
Recherche par titre: TITRE au 81122
CATALOGUE COMPLET
Recherche par titre: Titre au 81122 ou par genre: Genre au 81122 Exemples: LE PARRAIN ou RAP au 81122
Liste des genres musicaux: RAP RNB VARIETE DANCE DISCO FUNK LATINO METAL HARD FUSION POP ROCK RAGGA RAI REGGAE ZOUK WORLD CLASSIQUE JAZZ TV FILMS PUBS HYMNES...
RAP, RNB
Ain't no other man 105 998
Au bout des rêves NEW 105 999
Autodestruction 106 000
Be without you NEW 106 001
Beep 106 002
Belsunce breakdown 106 003
Big up NEW 106 004
Bossy NEW 106 005
Boulbi NEW 106 006
Break it off 106 007
Brûle NEW 106 008
Candy shop 106 009
Car tu portes mon nom NEW 106 010
Confessions nocturnes NEW 106 011
Deja vu NEW 106 012
DJ 106 013
Elle me contrôle 106 014
Et c'est parti 106 015
Façon Sex NEW 106 016
Femme de couleur NEW 106 017
Femme like U 106 018
Garde la pêche 106 019
Ghetto NEW 106 020
J'voulais 106 021
Jeune demoiselle NEW 106 022
L'envers de la terre NEW 106 023
La boulette (génération nan nan) 106 024
La puissance 106 025
La tribu de Dana 106 026
Les mains en l'air NEW 106 027
Lonely 106 028
Ma philosophie 106 029
Me & U NEW 106 030
My humps 106 031
Paris Cuba NEW 106 032
Pump it 106 033
Ridin' 106 034
RAP, RNB (suite)
SexyBack NEW 106 035
Snitch NEW 106 036
Still D.R.E. 106 037
Tous ces mots 106 038
POP, ROCK
Crazy 106 039
Dani california 106 040
Hips don't lie 106 041
Hotel California 106 042
Is it any wonder? NEW 106 043
Maneater NEW 106 044
Paint it black 106 045
Sin sin sin NEW 106 046
Slipping away (Crier la vie) NEW 106 047
Stairway to heaven 106 048
Sunny NEW 106 049
Sweet home Alabama 106 050
The songs that we sing NEW 106 051
Tripping 106 052
Unfaithful NEW 106 053
Welcome to my life NEW 106 054
MÉTAL, HARD ROCK
Back in black 106 055
Bittersweet home 106 056
Bring me to life 106 057
Call me when you're sober NEW 106 058
Fear of the dark 106 059
Hard as a rock 106 060
Hell bells 106 061
Highway to hell 106 062
VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy 106 063
Adora NEW 106 064
Ailleurs comme ici 106 065
Aimer 106 066
Aimer jusqu'à l'impossible 106 067
Allo Maman Bobo 106 068
VARIETES (suite)
Allumer le feu 106 069
Caravane 106 070
Carmina burana 106 071
Comme d'habitude 106 072
Comme toi NEW 106 073
Dans un verre à ballon 106 074
Derniers baisers 106 075
Et dans 150 ans 106 076
Face à la mer 106 077
Hymne à l'amour 106 078
J'ai demandé à la lune 106 079
J'ai encore rêvé d'elle 106 080
J'traine des pieds 106 081
Je chante NEW 106 082
Je te promets 106 083
Je viens du Sud 106 084
L'aigle noir 106 085
L'aventurier 106 086
L'envie NEW 106 087
La loi du silence NEW 106 088
La marche Turque 106 089
Là où je t'emmènerai NEW 106 090
Le Roi Soleil-Ca marche NEW 106 091
Le Roi Soleil-La vie passe 106 092
Le Roi Soleil-Mon essentiel 106 093
Le temps qui court 106 094
Les bobos NEW 106 095
Les lacs du Connemara 106 096
Les quatre saisons-Le printemps 106 097
Marie 106 098
Méfie toi de moi NEW 106 099
Mistral gagnant 106 100
Mon amant de St-Jean 106 101
Mon coeur, mon amour 106 102
Mon pays NEW 106 103
Petite fleur de vanille NEW 106 104
Petite soeur 106 105
Peut-être toi NEW 106 106
Que je t'aime 106 107
Qui a le droit? 106 108
Roc NEW 106 109
Salut à toi 106 110
Santiano 106 111
Sur la Route 106 112
Sympathique (Je ne veux pas travailler) 106 113
VARIETES (suite)
Un ange frappe à ma porte 106 114
Vivo per lei 106 115
Vivre pour le meilleur 106 116
DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) 106 117
Dangereuse NEW 106 118
persomobiles
Recherche libre sonneries, logos, bruitages... 81122
Envoyez un titre (crazy) ou un genre (rap) au 81122
81122* 0899 70 2001
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 106204 au 81122 pour la sonnerie Me&U
TÉL> Appelez le 0899 70 2001 et laissez vous guider
Gabriel 106 119
I will survive 106 120
Je ferme les yeux NEW 106 121
Le flic de Beverly Hills-Axel F 106 122
Le papa pingouin 106 123
Le ragga des pingouins NEW 106 124
Le Titou NEW 106 125
Living on video NEW 106 126
Love don't let me go (Walking away) NEW 106 127
Love Generation NEW 106 128
Moving on stereo NEW 106 129
Never gonna be the same NEW 106 130
On est là NEW 106 131
Philosophy 106 132
Popcorn 106 133
Popcorn remix (2005) 106 134
DANCE, ELECTRO (suite)
Rock this party 106 135
Tarzan boy NEW 106 136
Tell me why NEW 106 137
Temperature 106 138
World, hold on (Children of the sky) 106 139
ZOUK, REGGAE
Alice, ça glisse 106 140
Bouger bouger 106 141
Buffalo Soldier 106 142
C cho ça brule NEW 106 143
Coup de boule NEW 106 144
Don't worry, be happy 106 145
Emmène-moi avec toi 106 146
No woman no cry 106 147
Vas-y Franky (Fruit de la passion) 106 148
Zidane y va marquer NEW 106 149
ITALIE, LATINO
A dios le pilo NEW 106 150
Boum boum boum 106 151
Chihuahua 106 152
Diras que estoy loco 106 153
ITALIE, LATINO (suite)
Hit lerele NEW 106 154
La Camisa Negra 106 155
Obsession 106 156
Paquito el Chocolatero 106 157
Sara perche ti amo 106 158
Ti amo 106 159
RAÏ, ORIENTAL
A vava inouva 106 160
Abdel Kader 106 161
Baida mon amour 106 162
El Salam Alaikoum 106 163
Josephine 106 164
Ya rayah 106 165
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 106 166
24h-Générique 106 167
24h-Sonnerie CTU 106 168
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 106 169
Agence tous risques 106 170
Amélie Poulain 106 171
Amicalement vôtre 106 172
Baila Morena 106 173
Bambino NEW 106 174
Benny Hill 106 175
Bob l'éponge 106 176
Bodyguard-I will always love you 106 177
Braveheart 106 178
Buffy contre les vampires 106 179
Camping-La marche des tongs 106 180
Capitaine Flam 106 181
Chapi Chapo 106 182
Desperate Housewives 106 183
Dragon Ball GT 106 184
Dragon Ball Z 106 185
FBI, portés disparus 106 186
Ghost-Unchained melody 106 187
Goldorak-Là haut, là haut... 106 188
Grey's anatomy NEW 106 189
Il était une fois dans l'ouest 106 190
James Bond-Thème 106 191
Jeux interdits 106 192
L'exorciste-Tubular Bells 106 193
La 7ème compagnie 106 194
La Boum 106 195
La famille Adams 106 196
CINE, TV (suite)
La panthère rose 106 197
La soupe aux choux 106 198
Le bon, la brute et le truand 106 199
Le clan des siciliens 106 200
Le dernier des Mohicans 106 201
Le gendarme de St Tropez-Thème 106 202
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Rock this party 106 203
Me & U 106 204
Façon Sex 106 205
Coup de boule 106 206
SexyBack 106 207
Mon pays 106 208
Confessions nocturnes 106 209
Roc 106 210
Crazy 106 211
Unfaithful 106 212
La loi du silence 106 213
Prison Break VF 106 214
NCIS 106 215
Citroën C4 2006-Walking away 106 216
Desperate Housewives 106 217
Le grand blond avec une chaussure noire 106 218
Le Parrain 106 219
Le Saint 106 220
Le seigneur des anneaux-Thème 106 221
Les 4.400 106 222
Les aventures de Rabbi Jacob 106 223
Les bronzés font du ski 106 224
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 106 225
Les Bronzés-Darla Dirladada 106 226
Les choristes 106 227
Les Experts (CSI) NEW 106 228
Les Experts (CSI)-Manhattan NEW 106 229
Les feux de l'amour 106 230
Les Simpsons 106 231
Les têtes brûlées 106 232
Les tontons flingueurs 106 233
Mac Gyver 106 234
CINE, TV (suite)
Magnum 106 235
Maya l'abeille 106 236
Midnight Express 106 237
Mission Impossible 1-Thème film 106 238
Mission Impossible 2-Thème film 106 239
Mission Impossible-Thème série TV 106 240
Mon nom est personne 106 241
Mon voisin Totoro 106 242
NCIS 106 243
Newport Beach 106 244
Pirates des Caraïbes 106 245
Plus belle la vie 106 246
Pretty woman 106 247
Prison Break VF 106 248
Prison Break VO 106 249
Pulp Fiction-Misirlou 106 250
Requiem for a dream NEW 106 251
Rocky III-Eye of the tiger 106 252
Sex and the City 106 253
Smallville-Save Me 106 254
Stargate Atlantis 106 255
Stargate SG-1 106 256
Starsky & Hutch 106 257
Supercopter 106 258
Top Gun-Take my breath away 106 259
Twin Peaks 106 260
UPA Dance (Un dos tres)-Morenita NEW 106 261
Urgences 106 262
X-Files 106 263
PUBS TV
Areva 2004-Funky Town 106 264
Citroën C4 2006-Walking away 106 265
Dim 106 266
Nutella-Glorious 106 267
Royal Canin-Le Professionnel 106 268
Toutouyoutou 106 269
BRUITAGES, FÊTES
Pin Pom (Pompier) 106 270
Sirène de police américaine 106 271
Sonnerie vieux téléphone 106 272
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie 106 273
Hymne Corse 106 274
Hymne Etats Unis 106 275
Hymne France-La Marseillaise 106 276
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 70 2001
+5000 LOGOS: LOGOS au 81122
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 70 2001
+300 ANIMÉS: ANIMES au 81122
CATALOGUE COMPLET
GENRE au 81122. Exemple: AMOUR au 81122
Genres de logos: AMOUR NEONS MANGAS RIGOLOS TUNING PAYS CHATONS CHIOTS DAUPHINS CHEVAUX COCHONS TIGRES VACHES ANIMAUX SYMBOLES MONSTRES BEBES NANAS MECS RASTAS...
106 277
106 278
106 279 Dauphins sautant au crépuscule
106 280
106 281 GROS BISOUS !
106 282 JE VEUX BISOUS...
106 283
106 284
106 285
106 286 PINK PIG STYLE
106 287
106 288 tu es ma princess
106 289 Coup de boule sur l'écran!
106 290 ANARCHY INSIDE!
106 291 La jeune fille... Chut!
106 292
106 293 Mizz Mia dans l'espace
106 294
106 295 PROUT !!! Il pète, c'est trop mignon!
106 296
106 297 Tu me manques mon amour
106 298
106 299 TONY MONTANA CARBURANT
106 300 FORZA ITALIA
106 301 VIVA PORTUGAL
106 302 JTM
106 303 JE PENSE A TOI !
106 304
106 305 Il passe devant l'écran
106 306 TOUT MON AMOUR POUR TOI !
106 307 Je t'aime se déplace entre les cœurs
106 308
106 309
106 310 Le Hummer explose l'écran!
106 311 Porsche GT turbo démarrant en trombe
106 312
106 313
106 314
106 315 Elle devient un coeur
106 316 Je t'aime
106 317
106 318 Les cœurs néons clignotent

# JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 70 2001
**+700 JEUX**: JEUX au 81111

3D ACTION COURSE BRIQUES STRATEGIE REFLEXION CARTES COMBAT SIM CASINO FOOT SPORT JDR TIR MISSIONS FLIPPER BILLARD BOWLING LETTRES...
**Recherche par genre**: GENRE au 81111 Exemple: COURSE au 81111

- 106 319 Les Rebelles de la Forêt
- 106 320 EXL Blocks
- 106 321 Les Naufragés
- 106 322 Dogz
- 106 323 Bruce Lee Iron Fist
- 106 324 Sonic the Hedgehog Part. 2
- 106 325 Miami Nights Singles in the city
- 106 326 Garfield's Day Out
- 106 327 The Amazing Spider-Man Webslinger
- 106 328 Lemmings
- 106 329 Newport Beach
- 106 330 Top Gun Gulf Crisis
- 106 331 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
- 106 332 3D The Fast and the Furious Tokyo
- 106 333 F16 Air Fighter
- 106 334 2006 Real Football
- 106 335 Tropical Madness
- 106 336 True Crime New York City
- 106 337 L'Age de Glace 2
- 106 338 The King of Fighters
- 106 339 Glory of Roman Empire
- 106 340
- 106 341 Asphalt: Urban GT 2 3D
- 106 342 Kyranda
- 106 343 Démineur
- 106 344 Crazy Minigolf Zoo
- 106 345 Exl Mastermind
- 106 346 Prince of Persia 4
- 106 347
- 106 348 King Kong
- 106 349 Knight Tales
- 106 350 World Series Poker
- 106 351 New-York Nights
- 106 352 Reversi
- 106 353 Lego Bricks
- 106 354 Text and the city
- 106 355 Gun Fever
- 106 356 Bataille Navale
- 106 357 Virtua Tennis
- 106 358 Midnight Bowling 3D
- 106 359 Midnight Billard 3D
- 106 360 Sudoku Tetsuo
- 106 361 Action Vérité
- 106 362 Block Breaker DX
- 106 363 Ibiza Game
- 106 364 Arcade Park
- 106 365 Exl Boufon
- 106 366 Cerebral Challenge
- 106 367 Destins
- 106 368 Empilez-les !
- 106 369 Zuma
- 106 370 Bubble Gun
- 106 371 Triangle Amoureux Jeu de Séduction
- 106 372 Player's Lounge
- 106 373 AMA Test de QI
- 106 374 EXL Solitaire Deluxe
- 106 375 Uno Challenge
- 106 376 Cluedo meurtre mystérieux
- 106 377 Monopoly

**persomobiles**

Recherche libre vidéo, jeu... **81111**
Envoyez un titre (sonic) ou un genre (3d) au 81111

**81111*** **0899 70 2001**
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr

*COMMENT TÉLÉCHARGER ?*
SMS> Envoyez par sms la référence au 81111
Exemple: 106324 au 81111 pour le jeu Sonic 2.
TÉL> Appelez le 0899 70 2001 et laissez vous guider

## JEUX VIDÉO astuces®

35 000 astuces, 2 000 solutions...
...pour 8000 jeux vidéo consoles et PC!
Envoyez **ASTUCES** au **31313*** (prix d'un sms normal)

**Tarifs: 31313**: sms non surtaxé **81111**: 1€+prix du sms **81122**: 1,5 €+prix du sms, 3€ maxi par téléchargement **0899**: 1,35 €+0,34 €/mn **Remboursement (incompatibilité)**: Envoyez votre demande à *Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17*, précisez le numéro du téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. **Wap**: Pour télécharger votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. **Copyrights**: copyright d'un article: envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un **droit d'accès**, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (même adresse que le remboursement). **Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140**

SMS+ Répondre STOP pour ne plus recevoir de SMS du service

**Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!** Pixtel

*INFORMATIONS CONSOMMATEUR*

# BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 70 2001
**+300 BRUITAGES**: BRUITAGES au 81122

Pour écouter et télécharger les bruitages: 0899 706 400
**ÉCOUTER LES BRUITAGES**

- Aboiement chien ... 106 378
- Actualités années 30 ... 106 379
- Binary Sunset ... 106 380
- Bob l'éponge, j'écoute...? 106 381
- Boite à meeeeuh ... 106 382
- Boite à musique ... 106 383
- Bruits érotiques ... 106 384
- Chasse d'eau ... 106 385
- Cigales ... 106 386
- Cloches d'église ... 106 387
- Corne de supporter ... 106 388
- Cri d'horreur Femme ... 106 389
- Cri de loup garou ... 106 390
- Cri de Tarzan ... 106 391
- Délire chinois ... 106 392
- Éternuement ... 106 393
- Fou rire ... 106 394
- Miaulement chat ... 106 395
- Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" ... 106 396
- Pets ... 106 397
- Pronto! ... 106 398
- Rire bête ... 106 399
- Rire démoniaque ... 106 400
- Rires de bébé ... 106 401
- Rots ... 106 402
- Sifflet (Ouah, le canon) 106 403
- Sonnerie reveil ... 106 404
- Thème de Star Wars ... 106 405
- US Police "Hands up" ... 106 406
- Vieux klaxon ... 106 407
- Vieux téléphone ... 106 408
- Voix "Allo! Ici la gendarmerie!" ... 106 409
- Voix "Allo... Allo?" ... 106 410
- Voix "Allo? Qui me parle?" 106 411
- Voix "Appel à toutes les unités!" 106 412
- Voix "Attention, c'est maman!" NEW 106 413
- Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" ... 106 414
- Voix "C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..." NEW ... 106 415
- Voix "Camarade!" ... 106 416
- Voix "Décroche, allez, décroche!" ... 106 417
- Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" ... 106 418
- Voix "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." NEW ... 106 419
- Voix "Dicroche mon fils, c'i ta mère" ... 106 420
- Voix "Eh! Ton mobile sonne!" 106 421
- Voix "Espèce de p'tit con!" 106 422
- Voix "Huston, we've got a problem" ... 106 423
- Voix "J'te kiffe grave" 106 424
- Voix "Je réponds pas aux cons..." ... 106 425
- Voix "Je vois, je vois...ton téléphone va sonner!" (femme) NEW 106 426
- Voix "Ma, qué tou est belle!" 106 427
- Voix "Mais foutez moi la paix!" 106 428
- Voix "Mais que fait la police?" (rocailleuse) ... 106 429
- Voix "Nous zafons les moyens..." ... 106 430
- Voix "Ouvrez, police!" 106 431
- Voix "Qui c'est qu'a pété?" 106 432
- Voix "Salam alekoum, alekoum salam" (Paix sur vous) ... 106 433
- Voix "Toi, ouais toi là... décroche!" ... 106 434
- Voix "Un appel pour vous...Chef! Oui! Chef!" NEW 106 435
- Voix "Vous avez un message!" (femme) ... 106 436
- Voix "Vous avez un nouvel appel, décrochez!" (femme) NEW 106 437
- Voix "Wazzzzha?" ... 106 438
- Voix "Wesh ma couille! Bien ou bien?" ... 106 439
- Voix d'aéroport ... 106 440
- Voix de canard ... 106 441
- Voix+réveil "C'est l'heure de se lever!" ... 106 442


Où ça une publicité ??



Les textures du circuit de Macau sont encore un peu bizarres, mais c'est beaucoup plus beau quand ça bouge...

# RACE

GENRE
**Boîte de vitesses**
ÉDITEUR
**-**
DÉVELOPPEUR
**Simbin/Suède**
SORTIE PRÉVUE
**NC**

Quand vous lirez ces lignes, l'excellent GTR 2 sera sur les étals depuis une grosse poignée de jours et voilà déjà le nouveau titre des talentueux Suédois de Simbin. Là, vous devez vous demander ce qui leur passe par la tête pour sortir un autre jeu aussi rapidement.
Eh bien, c'est simple, le Simbin que nous connaissions jusqu'alors n'existe plus, Ian Bell - son fondateur - ayant fait ses valises pour fonder une nouvelle boîte : Blimey! Games. Le bonhomme s'est même payé le luxe d'embarquer quelques potes avec lui. Du coup, il faut bien que Simbin, désormais orphelin, survive grâce à ceux qui sont restés. Pour ce faire, les bougres se sont payé une jolie licence du World Touring Car Championship (WTCC), probablement un des championnats automobiles les plus disputés du moment. Manifestement, ils sont archimotivés, car ils n'ont pas attendu bien longtemps avant de nous en proposer une version jouable afin que l'on puisse tâter des bolides surpuissants sur les plus prestigieuses pistes du monde. Mais cette fois, l'axe semble se baser sur un compromis entre arcade et simulation plutôt que sur l'élitisme pur et dur totalement assumé de GTR. Une excellente idée qui devrait permettre aux deux jeux de ne pas se bouffer l'un l'autre, une fois commercialisés. Voilà qui laissera le choix aux joueurs impatients de s'amuser rapidement, et toujours dans un environnement bien cohérent.

## *Visual Studio*

Je ne vais pas jouer les Hitchcock de bas étage à trop faire durer l'insoutenable suspense : mon premier contact avec cette bêta version est ultra positif. Tout d'abord, le jeu s'annonce magnifique avec ses voitures modélisées par de véritables orfèvres. Tout y est, reflets sur les carrosseries, salissures, dégâts,... c'est tout simplement un régal de voir évoluer ces engins surpuissants. On est encore un cran au-dessus de GTR 2, c'est dire si le soin apporté à cet aspect est exceptionnel. C'est un peu moins vrai pour les circuits, pas vraiment révolutionnaires dans leur représentation, mais on n'a pas vraiment le temps de zieuter le paysage lorsqu'on est lancé à deux cents à l'heure parmi un peloton de fous furieux prêts à décapiter leur mère pour gagner une place sur la ligne d'arrivée. De toute façon, le rendu est déjà plus que correct et cette version n'en est encore qu'à ses balbutiements, de nombreuses améliorations pourraient être apportées pendant la suite du développement. On pourra toujours déplorer le manque de vie autour de la piste ou les spectateurs en carton, des tas de petites choses qui, elles, ne devraient pas évoluer, mais bon, ce serait


Là, étrangement, elle roule toujours.

Oh, bah, zut, j'ai encore braqué le volant dans le mauvais sens.



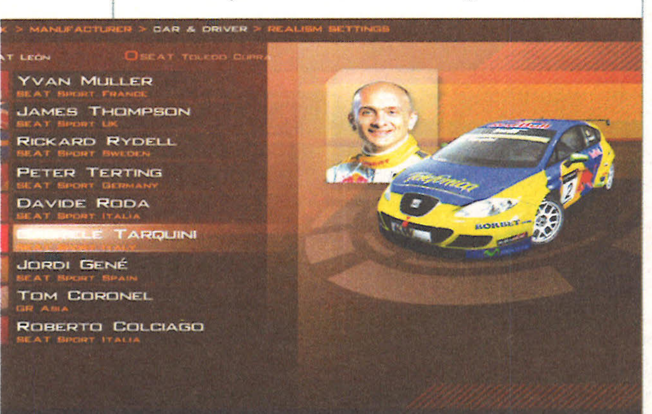
clairement faire la fine bouche par rapport à ce qui nous est d'ores et déjà proposé.

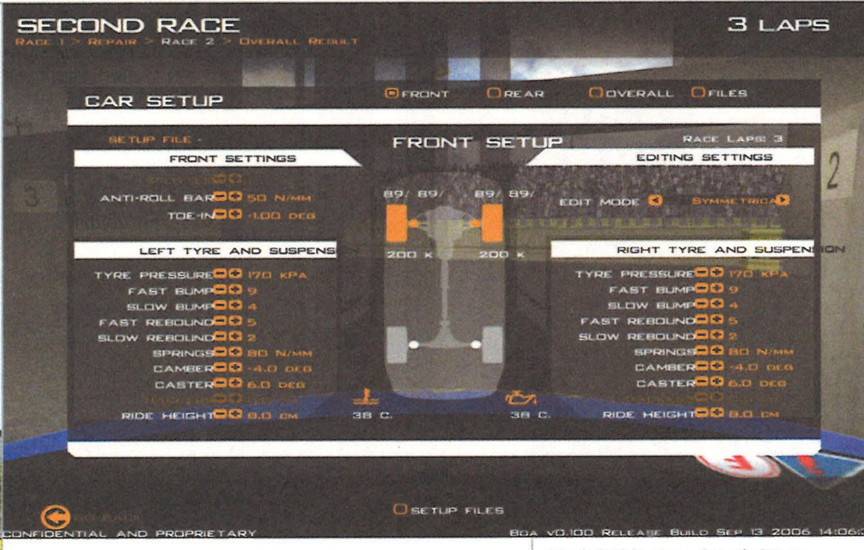
## Le grand jeu

Quant au jeu à proprement parler, difficile de détailler le contenu quand on n'a que le mode « Quick race » pour se familiariser avec la bête. Seuls deux tracés étaient disponibles dans la preview (Brands Hatch et Macau) et il était donc impossible de se lancer dans tout un week-end de courses avec qualifications et tout le toutim. Licence oblige, voitures, pilotes et circuits officiels sont bien présents et les amateurs seront ravis de retrouver les Alfa, Seat et autres BMW ainsi que des stars comme Muller ou Tarquini, tout ce petit monde étant issu du championnat 2006. Niveau pilotage, ça s'annonce très bien aussi avec un savant mélange de conduite aisée et de réalisme bienvenu. Testé avec un pad Xbox 360, le jeu s'est révélé incroyablement jouable, même en mode « simulation » (comme dans GTR, les peureux ont droit à « novice » et « semi-pro »), les contrôles analogiques étant parfaitement gérés. En revanche, la différence entre les trois modes n'est pas encore flagrante, certes les voitures partent plus vite en vrille au niveau de difficulté le plus haut mais c'est à peu près tout, il suffit juste d'y aller mollo dans les virages en évitant d'accélérer comme un idiot et on passe le tout sans trop de souci. Les voitures semblent aussi bien trop légères et on se surprend à négocier des épingles en glissade, façon Sébastien Loeb en championnat du monde des rallyes.

Allez Dirk, laisse-moi passer maintenant. .




L'inévitable page des réglages, ça ne vous rappelle rien ?

## Attendre, toujours attendre

Il est donc un peu tôt pour savoir ce que donnera Race, la volonté de rameuter un plus large public est clairement affichée, mais certains des aspects évoqués plus haut laissent sceptiques. Le transfert de masse s'avère inexistant et il faut vraiment y aller fort pour casser sa voiture de manière définitive. On peut même rouler à une vitesse correcte tout en ayant paumé une roue, c'est tout de même un peu étrange. Mais on peut aussi y voir un tas de bons côtés et particulièrement l'intelligence artificielle très réactive et impressionnante dans ses comportements sur la piste, même si l'agressivité ne semble pas encore être son fort. Gagner une course en mode simu se fait les doigts dans le nez après une petite demi-heure d'entraînement. Mais n'allez pas paniquer pour autant, Race promet vraiment beaucoup de bonnes choses si toutes ces lacunes sont gommées d'ici à la sortie et Simbin ne nous a pas habitué à bâcler ses versions finales. Maintenant, il est clair qu'en l'état, les puristes qui suivent les productions du développeur depuis quelques années risquent d'être un peu déçus par l'aspect plus arcade du jeu. Néanmoins, ces derniers pourront toujours se rabattre sur le projet encore secret de Ian Bell. Ceux plus attirés par une conduite, assez fun mais réaliste devraient trouver chaussure à leur pied avec Race. Et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle.








**Yavin**

Visuellement, Silverfall est vraiment soigné. Reste à optimiser le moteur pour qu'il tourne sur des petites et moyennes configs.

GENRE
**Hack'n Slash**

ÉDITEUR
**Focus Home Interactive**

DÉVELOPPEUR
**Monte Cristo/France**

SORTIE PRÉVUE
**Novembre 2006**

# SILVERFALL

Décidément, les amateurs de Diablo-like sont plutôt gâtés depuis quelques mois. Après avoir défouraillé du Minotaure dans Titan Quest, vous allez être propulsé dans le monde de Silverfall. Ce hack'n slash, qui s'annonce prometteur, propose un univers médiéval avec une pointe de technologie dans lequel vous affrontez aussi bien des morts-vivants que des dragons mécaniques. Visuellement, Silverfall s'en sort vraiment bien avec un style cartoon plutôt agréable à l'œil. Le principal problème de cette version bêta est son appétit gargantuesque : CPU 3 GHz, 2 Go de Ram et une carte vidéo de 256 Mo sont nécessaires pour une fluidité optimale. Ça sent encore le plâtre et l'enduit, il faut espérer que les finitions de la version commerciale auront optimisé un peu tout ça. Car à part flatter l'ego de ceux qui viennent de changer leur PC, beaucoup de joueurs risquent de se sentir lésés avec leur config moyenne. Mais on imagine bien que les développeurs vont faire un effort à ce niveau. Pour le reste, seul l'humain était disponible parmi les quatre races qui seront jouables dans la version boîte, les autres étant les elfes, les trolls et les gobelins. Ce qui ne nous a pas empêchés de parcourir le peu de territoire explorable dans cette preview. Et j'avoue que le feeling niveau gameplay est plutôt bon.






## *Clique & tue*

Actuellement, aucun problème majeur ne semble ressortir concernant la jouabilité. L'avatar répond au doigt et à l'œil et peut exécuter l'ensemble des actions possibles d'un seul clic : se déplacer, attaquer, utiliser ses pouvoirs, dialoguer... Bref tout ce que nous avons été habitués à voir dans un hack & slash digne de ce nom. Côté évolution, elle se fait de manière classique en gagnant de l'expérience par le biais de quêtes et en explosant un maximum de monstres. Vous trouverez ainsi l'équipement nécessaire pour éviter de faire des claquettes pendant les combats. La classe de votre personnage se sélectionne au fil des niveaux en ajoutant des points dans des compétences spécifiques : magie, combat à distance ou au corps à corps. Histoire de peaufiner ses choix, chaque branche possède ses écoles (armes à deux mains, bouclier, sorts de feu, de nature, etc.). Évidemment, vous n'aurez pas les points suffisants pour apprendre tous les pouvoirs, ce qui devrait permettre aux joueurs de personnaliser leur héros comme ils le souhaitent. Vous l'avez remarqué, Silverfall semble assez basique en s'orientant vers un style où l'action prime sur le blabla. On adhère ou pas au concept, mais en tout cas le titre de Monte Cristo m'a l'air plutôt bien foutu à ce niveau et devrait nous réserver quelques heures de défouloir sympathique. Reste à voir ce que tout ça va donner sur le long terme, car la version que nous avons entre les mains s'est montrée très limitée. Patience donc.

**Cyd**




Les créatures évoluent en fonction de votre niveau comme dans Oblivion.



GENRE
**Dés numérisés**
ÉDITEUR
**Atari**
DÉVELOPPEUR
**Obsidian Entertainment/ États-Unis**
SORTIE PRÉVUE
**Novembre 2006**

# NEVERWINTER NIGHTS 2

Ouf, je respire… J'ai joué à la preview de Neverwinter Nights 2, et c'était on ne peut plus correct. Après la version utilisée pour le jeu de la couv récent, j'avais eu peur que le titre ne sorte dans un sale état. Heureusement, comme prévu, Atari a donné le temps à Obsidian de bosser sur tous les défauts et maintenant on est largement plus proche d'un produit fini. Oh, il reste bien pas mal de soucis : sauvegardes qui font planter le jeu systématiquement, bugs visuels ici ou là, moteur graphique et temps de chargement à optimiser, etc. Rien que des trucs normaux pour une bêta, quoi. Rien qui ne puisse être corrigé d'ici à la sortie. En revanche, on se rend compte que NWN 2 ne sera pas un titre révolutionnaire sur le plan technique, comparé à ce que l'on commence à voir chez la concurrence. C'est franchement très joli, mais pour cela il faut mettre les détails à fond, ce qui demandera probablement une assez grosse machine. Dès qu'on descend la qualité des textures, le niveau des ombres et l'importance des éclairages, les graphismes prennent un coup de vieux. Je dirais aussi que l'interface est un poil moche et que les caméras ne me satisfont pas. Il y a plusieurs angles, mais aucun n'est idéal. Il faut donc passer d'une caméra à l'autre assez souvent, ce qui, heureusement, se fait assez facilement.

J'ai beau être matinal, j'ai mal.





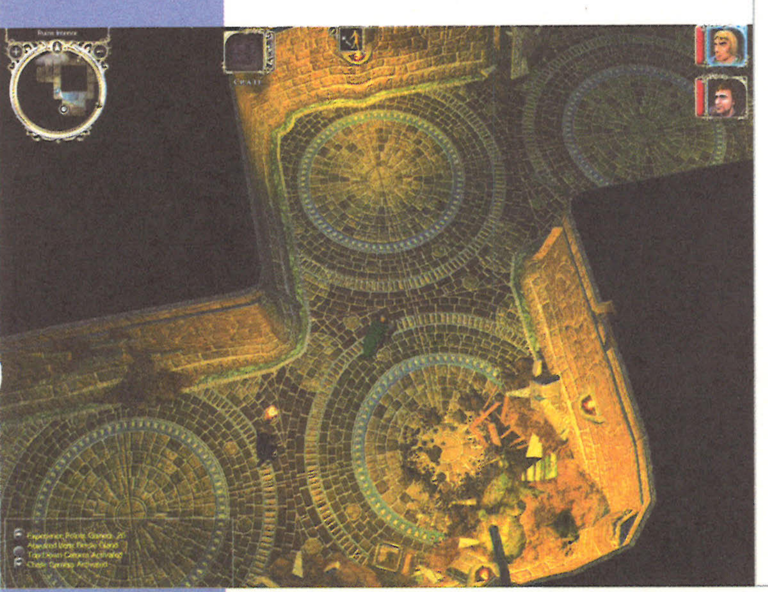
Ah, les mages… toujours les plus relous à monter de niveau. Ça prend des heures pour choisir chaque sort.

### Mes nuits sur *Neverwinter Nights*

Mais trêve de pinaillage, les animations sont réussies, les voix impeccables (du moins en anglais), les effets de sort éblouissants, les dialogues rythmés et amusants… On ne s'ennuie pas. Je n'ai pas pu avancer énormément dans le jeu, vu l'arrivée du DVD en plein bouclage… À vrai dire, je ne suis pas allé plus loin que ce que mon ancienne version avait pu m'afficher. Mais j'ai retrouvé avec plaisir mes compagnons d'aventure : un nain qui rêve de devenir moine et une voleuse qui parle plus que Maoh. J'ai choisi le mode « marionnette » qui me donne un contrôle total sur leurs actions et j'ai commencé à théoriser la suite du scénario qui s'annonce très riche. Bref, je m'amuse bien malgré les crashs et une prise en main un peu pataude. Par exemple : il est incroyable que la barre de raccourcis n'accepte pas deux armes dans une même case pour le « dual wielding ». C'était possible dans le premier ! On vérifiera comment s'en tire Obsidian dans le peaufinage de son jeu durant le test. Restera ensuite à voir si la communauté accrochera autant à cette suite qu'à l'original qui vit encore à travers de très nombreux mods amateurs (dont certains d'excellente qualité). Il faut savoir que NWN2 est déjà en précommande, ce qui donne accès au toolset d'Obsidian. Les moddeurs peuvent donc commencer à travailler.

*Fumble*





Les nostalgiques pourront placer la caméra « à la NWN 1 ». Finalement, c'est assez pratique.



# MAGE KNIGHT APOCALYPSE


Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu ! Boule de feu !

Que Namco se lance sur le marché du jeu PC, c'est plutôt une bonne nouvelle. Mais il va falloir que ces messieurs surveillent un peu mieux les bénéficiaires de leur robinet à fric, parce que dans le cas d'interServ, développeur de Mage Knight Apocalypse, ça sent un peu l'amateurisme. Dans MKA, vous êtes un héros et vous devez tuer des méchants. Que vous soyez paladin humain, lézard sorcier, nain bourrin, amazone chasseresse ou elfe noir tueuse, c'est du pareil au même. Vous effectuerez des missions, vous videz la carte des monstres qui y traînent bêtement et vous pillerez les corps pour vous équiper (et vendre le surplus). Rincez, répétez. L'originalité de ce Diablo-like tient dans la progression de votre personnage. Vous ne choisissez pas les compétences au fur et à mesure que vous gagnez en puissance : elles sont déterminées par vos actions.
Si vous combattez au corps à corps, vous allez augmenterez votre agilité, votre endurance, etc. Et vous apprendrez des coups spéciaux.
Si vous utilisez la magie du feu, vous obtiendrez de nouveaux pouvoirs régulièrement.

## Des goûts... spéciaux

Tout ça c'est bien joli, mais après plusieurs heures à m'ennuyer dans les niveaux étriqués de Mage Knight (qui m'ont rappelé les mini-zones de jeu de Fable), j'ai de gros doutes sur l'équilibrage des classes. Pareil pour l'I.A. inexistante... Bon, c'est une version preview, donc tout peut changer, mais il y a quand même du boulot. En revanche, les graphismes semblent définitifs et c'est bien dommage. Techniquement, ça va : les textures sont réussies. Mais le design ne me plaît guère. C'est comme si les artistes d'Everquest avaient tenté de copier WoW, et avaient échoué. Avec trois tonnes de flou pour afficher le décor au loin, ça fait presque mal au crâne.
À part ça, l'interface est imbuvable, les animations sont ridicules et il est plus qu'urgent d'envoyer les ingénieurs son dans une prison turque pour quelques années. Tiens, en fait toute la partie sonore a été enregistrée par une boîte Middleware (voir le dossier de Fask). Eh ben bravo...

GENRE
**Diablo médiocre**
ÉDITEUR
**Namco**



DÉVELOPPEUR
**InterServ International/ Taiwan**
SORTIE PRÉVUE
**Novembre 2006**



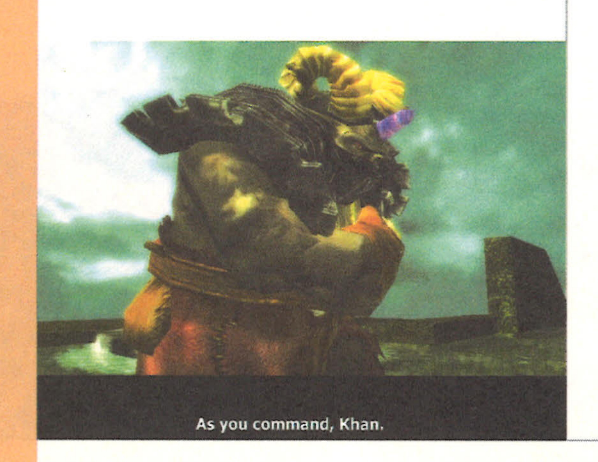
Laid, illisible, impraticable.


Heureusement que les sorts sont de courte portée sinon on viserait dans le flou total !

## Gameplay apocalyptique

Quand on en est au point où les potions ne se stockent pas automatiquement dans l'inventaire (il faut le faire à la main), où le sac à dos est dix fois trop petit et rempli des plantes que l'on ramasse partout pour fabriquer des potions, où l'on ne se sert que d'une ou deux compétences parce que l'interface est trop stupidement conçue... Moi je dis qu'il faut virer quelques personnes et engager des gens compétents. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer qu'une grosse partie de ces défauts soit corrigée rapidement. Mais je vous avoue que je n'y crois pas trop là.

*Fumble*







VISCÉRAL, BRUTAL, HOLLYWOODIEN,
LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE «NEXT GEN»
"Le meilleur RTS consacré à la seconde guerre mondiale"
96%
PC JEUX
HIT
9/10
CANARD PC
SEPTEMBRE 2006
Planquez des snipers, faites appel à l'aviation et envoyez vos Sherman pour faire place nette.
Tous les bâtiments et éléments sont destructibles, profitez-en pour vos stratégies
Vos hommes se mettront à couvert d'eux-même pour sauver leur peau.
Disponible en Edition
Limitée «Boîtier Métallique»
ign.com
BEST OF E3
2006
WINNER
GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2005
WINNER
BEST OF SHOW
E3 2005
EDITORS' CHOICE
Elu meilleur jeu de stratégie de l'E3
COMPANY of HEROES
Découvrez les aventures du troufion Sam sur www.troufionsam.com
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
Games for Windows
Play to win with
intel
Core 2 Extreme
Command and Win with Intel® Technologie
NVIDIA
relic ENTERTAINMENT
THQ
© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 THQ Wireless Inc., All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Compatible phone and service required. Text messaging and data service usage charges may apply.

Bonjour la galère pour obtenir une version de Gothic 3 qui fonctionne. Le principal souci venant de gros bugs graphiques sur les ATI. Bah, oui, les développeurs ont un deal avec Nvidia. Enfin, il n'y a pas que ça. Faut bien que le titre soit jouable au final et on n'y est pas encore. D'ailleurs, vous avez peut-être entendu parler de l'affaire : la version partie en duplication est retournée au développement aussi sec. Ça fait sérieux… En tout cas, ça ne me rassure pas. Heureusement, j'ai quand même réussi à m'immerger dans Gothic 3 un moment, le temps d'un premier feeling. Et pour l'instant, je retrouve bien l'ambiance qui m'a tant plu dans les précédents.



J'ai trouvé un compromis dans les options graphiques pour que ça ne bugge pas. Tout à fond, c'est plus joli.

GENRE
**RPG adulte**
ÉDITEUR
**JoWood Production**
DÉVELOPPEUR
**Piranha Bytes/Allemagne**
SORTIE PRÉVUE
**13 Octobre 2006**

# GOTHIC 3

## L'empire des orcs

Tout commence par un combat, alors que vous venez de débarquer. Littéralement, puisque Gothic 3 reprend l'histoire là où elle s'était arrêtée dans le 2 : après la fuite en bateau de l'île de Khorinis. Pas de pot, c'est pour retomber sur les orcs que vous arrivez sur le continent. Et ils ont mis en esclavage la population humaine ! Une fois quelques ennemis trucidés et la situation





Wouhouuu, ce soir, c'est la fête !

éclaircie, à vous de décider si vous aiderez les rebelles ou les orcs, ou vous-même. L'exploration débute et un vaste monde s'offre à vous. Ce n'est pas aussi beau qu'Oblivion, mais ça ne manque pas de charme, ni de dangers. Vous ne risquez pas trop de mourir, car si jamais vous tombez au combat, vous pourrez souvent vous relever après avoir repris votre souffle. En général, votre adversaire sera parti avec votre or et vos armes, mais vous serez content d'être en vie.

## On progresse, on progresse

Magie, arcs ou épées, Piranha Bytes a légèrement modifié son gameplay de combat, étoffant notamment le corps à corps. Le résultat est honnête, mais pas mirobolant. Les animations sont jolies, mais il est difficile de bien viser l'adversaire et l'inertie du personnage requiert pas mal d'habitude. La prise en main aurait pu être plus travaillée, pour un RPG Action ! Le reste du système semble parfait, avec tout ce que l'on connaît déjà : création de potions, pickpocket, fabrication d'armes, etc. Bref, le nouveau Gothic débarque avec ses qualités et ses défauts, et je sais que tout le monde n'accroche pas. Au moins, celui-là arrivera à l'heure en France et pas deux ans plus tard. N'empêche, attendez le test avant de vous jetez dessus, ça vaut mieux.

*Fumble*



L'interface s'améliore, mais ce n'est pas encore tout à fait ça. La perfection pour Gothic 22 ?

# WARHAMMER MARK OF CHAOS

GENRE
**Tactique chaotique**

EDITEUR
**Namco**

DÉVELOPPEUR
**Black Hole Entertainment / Hongrie**

SORTIE PRÉVUE
**Fin 2006**

Avez-vous vu la vidéo de présentation de Mark of Chaos ? Non ? Alors je vous conseille vivement de la télécharger sur le site officiel (trailer E3 2006), parce que ce doit être la plus belle intro CGI que j'aie jamais vue. On y découvre une petite troupe de guerriers de l'empire qui progresse dans une sombre forêt, qu'on devine hantée par des forces obscures… En tête des soldats, un colosse vêtu d'une armure de plaques décorées de symboles mystiques, avec une bonne grosse bouille de brute épaisse et un énorme marteau de guerre sur l'épaule… Des ombres furtives tout autour…



Ils sont gros, les rats, cette année.

C'est intéressant ça, un skill qui s'appelle « decapitator ». Très poétique.

Et soudain, les voilà : les hordes du chaos. Bon, je ne vous raconte pas la suite, mais boudiou qu'est-ce qu'ils leur mettent… C'est beau, c'est extrêmement violent, c'est très, très beau. Je vous garantis que ça donne vraiment envie de se plonger dans l'univers de Warhammer ! Et même si vous ne connaissez pas du tout, en fait rien qu'avec le nom (« marteau de guerre ») je suis sûr que vous devez déjà vous douter qu'il s'agit d'un jeu particulièrement fin et subtil.

## Fils de bonne famille

Mark of Chaos est directement inspiré des batailles tactiques de Warhammer Fantasy Battles, licence vedette de Games Workshop et référence incontournable des wargames à figurines depuis plus de vingt ans. Ce n'est pas la première fois que la franchise est adaptée en STR sur micro, on se souvient de l'Ombre du Rat Cornu et de Dark Omen, il y a une dizaine d'années, et bien sûr on attend toujours le MMORPG. Dans ce MoC, pas de bases à construire ou de ressources à collecter : on vous demandera juste de massacrer vos ennemis. Un peu comme dans les batailles de la prestigieuse série Total War, de puissantes armées s'affrontent dans des décors en 3D. Pour espérer vaincre, il faut déployer ses troupes en tenant compte du terrain, de l'orientation des unités, de leur formation, de leur moral et évidemment de leur équipement. Là où ça va nous changer de Total War, c'est que d'habitude nos régiments sont constitués uniquement d'humains, et non de gobelins, d'elfes, de démons qui vocifèrent ou de mutants divers et avariés. Autre différence, les leaders devraient avoir une forte influence sur le déroulement de la bataille. Capables d'affecter les troupes alentour par de puissantes capacités spéciales, ils pourront aussi s'affronter en combat singulier, face à face. C'est là que vous risquez de regretter d'avoir choisi un héros super-charismatique qui donne de gros bonus de moral aux alliés proches, mais qui est nul en duel et ne sait pas avec quel bout d'une épée il doit taper. Tout ça pourrait être très sympathique, mais pour l'instant notre version preview est tellement incomplète qu'on se gardera bien de juger. Attendons donc patiemment la version finale, il ne faudrait pas s'enflammer à cause d'une simple intro, aussi exceptionnelle soit-elle…

**Atomic**

C'est moins impressionnant que Medieval 2 Total War, mais ça pourrait être sympa…





GENRE
Pif Paf Pouf ZzZzZz
ÉDITEUR
Mastertronic
DÉVELOPPEUR
Silverback Studios
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2006

# MADE MAN

Initialement prévu chez nos défunts amis d'Acclaim, Made Man a pu renaître de ses cendres grâce à la bienveillance d'un éditeur fortuné. Pour être tout à fait honnête, j'ignore encore avec certitude s'il faut les en remercier ou leur jeter des objets pointus. Scénarisé par David Fisher, journaliste et écrivain spécialiste de la pègre, le jeu nous conte l'ascension de Joey Verola, un truand new-yorkais au sein d'une famille de la mafia locale. Dix-sept missions, réparties sur une trentaine d'années, nous baladeront du Vietnam aux bas-fonds de Chinatown, en passant par Brooklyn, le port de New York ou d'autres endroits au charme exotique comme un cimetière. Jeu de tir à la troisième personne, Made Man s'annonce malheureusement comme un autre shoot bourrin de plus. Les graphismes de la version preview oscillaient entre « moches » et « Playstation 2 », et l'I.A. semblait encore aux abonnés absents : ces idiots de gangsters rechargent pépère leurs munitions alors qu'ils sont à bout portant ou s'entêtent à flinguer les murs alors qu'il suffirait d'en faire le tour. Sans compter une maniabilité parfois un peu agaçante : Joey est parfois obligé de prendre un recul démesuré pour pouvoir débusquer un ennemi en hauteur, sans qu'on sache très bien pourquoi il ne peut pas tout simplement lever le bras à plus de 45 degrés. Bref, encore un titre qui fleure bon l'amateurisme et qui me fait douter des raisons de son « sauvetage ». Verdict le mois prochain, mais je serais vous, je ne miserais pas une cacahuète dessus.

Bouge pas, mon grand : je recharge et je suis à toi tout de suite.








Une énorme caisse qui bloque un escalier ? Non, le level design n'est pas très subtil.

*Faskil*

GENRE
Starmafia
ÉDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
Petroglyph/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2006

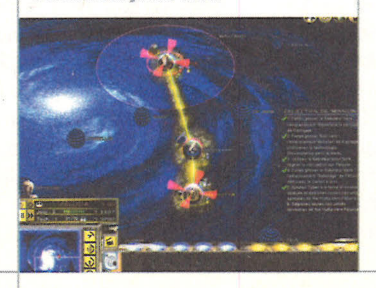
# STAR WARS EMPIRE AT WARS
## FORCES OF CORRUPTION

Avec Empire at Wars, Petroglyph avait offert aux joueurs un jeu de stratégie plutôt sympathique en utilisant le monde très marketing de Star Wars. Huit mois après sa sortie, ce titre assiste déjà à la naissance de sa première extension : Forces of Corruption. Ça paraît un peu rapide pour pondre un add-on digne de ce nom, mais qui sait, peut-être allons-nous découvrir tout un tas de surprises alléchantes sur la version finale. Car pour l'instant, il faut avouer que les nouveautés s'avèrent assez limitées, en tout cas sur cette version bêta qui manque cruellement de contenu. Elle nous offre tout de même d'essayer la nouvelle faction nommée Crime Organisé, qui vient se greffer à cette guerre interminable entre Rebelles et Empire. Ce camp appréhende les conflits d'une manière plutôt originale puisque la force brute passe en second plan. Espionnage, vol de ressources ou encore sabotage font partie de leurs actions les plus courantes. Dans les faits, ça permet de varier son jeu et d'élaborer des stratégies différentes de ce que l'on avait l'habitude de voir en maniant les deux autres factions. Par exemple : corrompre des planètes pour accorder à vos troupes le droit de se déplacer sans rencontrer la moindre résistance.
Il est également possible d'utiliser le marché noir pour acquérir de nouvelles technologies, etc. Évidemment, Forces of Corruption débarque avec son lot d'unités inédites et 13 planètes supplémentaires. Ce qui devrait satisfaire la curiosité de quelques explorateurs en mal de conquête. Si tout cela peut sembler intéressant, reste à voir ce que ça donnera concrètement en multijoueur car on a beau dire, mais ce ne sont pas les campagnes solos qui apportent notoriété et durée de vie à la majorité des STR.

La tactique basique du surnombre pour tout raser fonctionne toujours très bien, alors pourquoi se prendre la tête outre mesure ?




Corrompre les planètes permet de diriger plus facilement ses troupes vers un l'objectif visé.



*Cyd*




NINTENDO DS Lite

© 2006 NINTENDO ™, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2006 NINTENDO.

alerte orange

# SPARTA ANCIENT WARS

GENRE
**Pillage**
ÉDITEUR
**Playlogic International**
DÉVELOPPEUR
**orld Forge/Russe**
SORTIE PRÉVUE
**Automne 2006**

Si World Forge voulait jouer l'originalité en choisissant l'Antiquité comme thème pour leur STR, c'est un peu raté. Tout le monde fait ça à présent. Et à première vue, on ne peut pas dire que leur gameplay soit hyper novateur non plus. Bien conscients que les grands jeux du genre, comme Starcraft ou Age of Empires, se ressemblent tous, jamais les développeurs n'auraient osé s'aventurer trop loin du pierre/feuille/ciseau habituel. Récolte des ressources (or, bois, nourriture), construction de bâtiments, achat d'unités, upgrade. Ils ne doivent pas non plus se rendre compte que pas mal de monde en a ras la souris de ce système et qu'en plus la concurrence se bat au portillon.

Les murs sont une horreur à poser. Impossible de les fermer correctement.



### Pas vraiment spartiate

Quoique... après y avoir joué, on peut noter quelques idées assez sympathiques. Les premières se basent sur un concept assez fouillé : la customisation. On ne produit plus des unités spécifiques, mais trois types différents : légère, moyenne et lourde. Ensuite, on les équipe avec une arme primaire et une secondaire, avant de les entraîner à la chaîne dans l'une de nos usines de chair à canon. Comme il existe un paquet d'armes, les possibilités tactiques deviennent assez nombreuses. Trop nombreuses ? Cela va-t-il vraiment servir à quelque chose tout ce boxon, ou se contentera-t-on d'amasser n'importe quoi et de l'envoyer au combat ? Bonne question. Car les coûts dans Sparta sont assez énormes ; pas pour les hommes, mais pour leur équipement. Ce qui implique une autre nouveauté : le pillage des champs de bataille. Bouclier, épée, armures... tout cela est récupéré par les ouvriers. Solcat, prenez ce casque. Il est un peu cabossé et il y a un trou dedans, mais il a à peine servi ! Allez, au front ! C'est amusant, mais difficile à gérer, même en protégeant les ouvriers... Idem quand il faut assigner des unités aux chevaux dont les maîtres sont morts ou aux véhicules livrés sans chauffeur. Une telle complexité sera-t-elle supportable sur le long terme ?



Pour une fois, les unités n'utilisent pas leurs petites épées pour détruire la base adverse : elles mettent le feu aux bâtiments (en pierre).

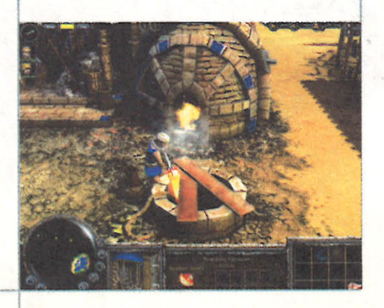
### Le vent en poupe

Et ce n'est pas tout, le moteur physique n'est pas en reste puisque l'on peut poser des pièges (éboulis de pierres, par exemple), propager le feu avec l'aide d'un vent propice (qui sert aussi au bateau et aux archers), faire s'écrouler des bâtiments sur les troupes, etc. Techniquement, il est vrai que World Forge ne se moque pas de nous. Sparta est tout à fait mignon et bien animé. Enfin... quand ça ne rame pas. Le jeu part en vrilles assez vite. Entre ça, le pathfinding à terminer et l'I.A. un poil trop passive, il reste du boulot. Reste à voir s'ils n'ont pas trop abusé sur le gameplay non plus, la simplicité a parfois du bon.

*Fumble*



Alors que le bateau ennemi déploie ses voiles, Roger se dit qu'il aurait peut-être dû apprendre à nager, finalement.



# SID MEIER'S RAILROADS!

GENRE
**Tycoon Express**
ÉDITEUR
**Firaxis/États-Unis**
DÉVELOPPEUR
**2K Games**
SORTIE PRÉVUE
**27 octobre 2006**

Oui, normalement C_Wiz aurait dû faire cette preview, mais j'ai choisi de m'en occuper. Moi aussi j'ai aligné les rails durant ma jeunesse, moi aussi je voulais toucher à la nouvelle drogue de Sid Meier. D'abord, C_Wiz a déjà joué à Railroads! à Baltimore pour son reportage. Et puis c'est moi qui décide, na ! Bref me revoilà, des années après, à lier des villes entre elles avec des lignes de chemin de fer et à optimiser les trajets pour que les marchandises rapportent plus ou que les voyageurs ne meurent pas de vieillesse entre Paris et Lyon. La prise en main globale est excellente, malgré deux trois détails un peu obscurs, et on se rend vite compte de la complexité de la tâche. Parce que ces abrutis d'industriels, ils ne vont pas construire leur usine à côté des matières premières, ça non ! Parfois il faut traverser plusieurs villes pour acheminer les cargaisons à transformer. Quand plusieurs trains ne peuvent pas passer au même endroit, il devient urgent de doubler, tripler, quadrupler les voies ! Et même ainsi, on finit toujours par coincer une ou deux locomotives quelque part. Et c'est là que la maintenance pèse sur les profits.
Non seulement ces trains ne rapportent plus rien, mais ils nous pompent nos réserves ! Seule solution : dégraisser, se refaire un pactole et améliorer le réseau.



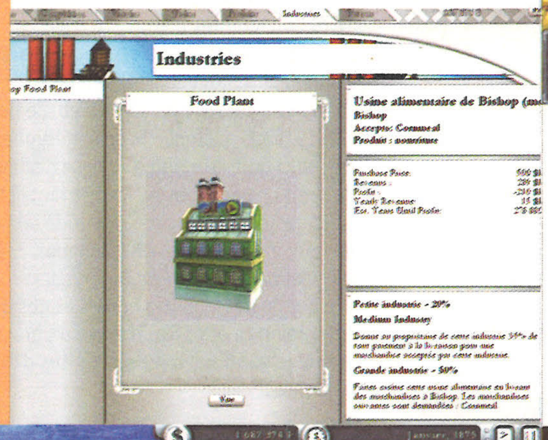
Oui bah, on fait du business, pas de l'esthétisme, goddam treehuggers !

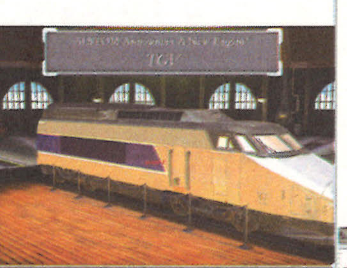
## Jeu à Grande Vitesse

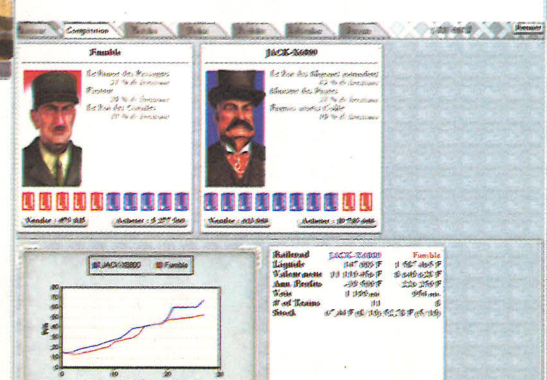
Et faut pas traîner, parce que la concurrence ne vous attendra pas. C'est le gros changement de Railroads! par rapport à ses aînés. Les cartes sont plus petites et le rythme bien plus effréné.
Les occupations ne manquent pas, et même s'accumulent inlassablement : achat d'entreprise, enchères sur les brevets, extension de ses voies et surtout renouvellement des locomotives (qui, du fait de la rapidité de déroulement du temps, nécessitent une attention presque trop envahissante). Dommage pour tout l'aspect contemplatif du jeu : les vieux gamers qui espéraient se poser tranquillement pour construire leur empire peinard risquent d'être un peu déçus. Mais le résultat final semble fonctionner correctement, alors on en voudra pas à Firaxis. De toute façon, quand les chemins de fer commencent à se passer les uns sur les autres n'importe comment, l'industrialisation galopante devient largement moins agréable à admirer. Remarquez, ça reste bien joli et très mignon. Et saccadé et buggé, et freezé, selon votre matos… Tout cela sera corrigé dans la version finale. En l'état, Railroads! est déjà très prenant, et pour avoir fait du multi contre C_Wiz, on peut affirmer que la magie du rail est bel et bien présente.

*Fumble*

Apportez du grain à Bishop pour son développement. Bishop demande du maïs, grrr !






Le Havre, 1875, à l'époque où cette paisible ville n'était pas entièrement polluée par les industries lourdes et C_Wiz.

# ANNO 1701

GENRE
**Colonisation sympathique**

ÉDITEUR
**Sunflowers**

DÉVELOPPEUR
**Related Designs/ Allemagne**

SORTIE PRÉVUE
**10 Novembre 2006**



Ha, bah, oui, en pleine mer, on ne voit que du bleu. Heureusement, les cartes sont grandes mais pas assez pour que cela dure trop longtemps. Et puis, elle est jolie la mer.

Nos voisins germains ont parfois des comportements étranges. Non, je ne ferai pas de blagues douteuses sur les saucisses, la bière ou les casques à pointes. Je parle très sérieusement de leur fascination déroutante pour les jeux de gestion produits par les studios locaux. Comme la franchise Settlers, Anno est un énorme succès commercial outre-Rhin et l'arrivée d'un nouvel épisode est un petit événement.

## Ambiance Tropico dans mon Sim

Anno 1701 est le troisième de la série après 1602 et 1503. La recette reste la même. On prend une légère dose de stratégie, un peu de construction et de gestion, on simplifie le tout et on agrémente de graphismes sympathiques et d'un esprit bon enfant. Et voilà, Madame Derrick est servie ! Même un siècle plus tard, le scénario ne change pas trop. Au service de votre pays et à la barre de votre goélette, vous devez écumer les Caraïbes pour découvrir des îles et y construire des comptoirs marchands.



Certains événements naturels, comme cette tornade ou les éruptions, sont plutôt bien réalisés.

Au fur à mesure, on développe ses villes, on ouvre des routes commerciales et on se bat pour le contrôle et l'exploitation des ressources. La grande nouveauté de cet opus, c'est le passage à la 3D. C'est d'ailleurs plutôt réussi. Le style est très cartoon, à la limite du puéril, avec des décors très colorés, bien détaillés et animés. Cela donne un ensemble plutôt mignon, à défaut d'être varié. L'interface est dans le même esprit, enfantin, ludique, mais efficace.

Mes adversaires, tous bien cliché avec des voix et des répliques rigolotes. Je ne le sais pas encore, mais Igor ne va pas tarder à me déchirer.

## Perroquet non fourni

Côté gameplay, pas de grosse surprise non plus. En solo, on colonise ses îles sans trop se prendre la tête. C'est simple sans être non plus trop simpliste. Sans être extrêmement relevé, il y a quand même un petit challenge de gestion. À l'opposé, certaines missions frôlent l'arcade, par exemple celle où la Reine vous presse de retrouver des plans secrets dans des colis perdus en mer. On se met à cliquer pour traverser la carte et collecter les trésors. Ce n'est pas toujours passionnant, mais le temps passe tranquillement, comme il s'écoulerait sur un jeu flash bien foutu déniché sur le web. Je ne l'ai pas testé, mais quelque chose me dit que le mode multi doit être rigolo, à base d'alliances et de petits coups fourrés. Encore faut-il trouver deux ou trois potes qui acceptent de lâcher DotA et de faire dans la finesse et l'humour, ce qui est plutôt mal barré à la rédac de Joystick. Est-ce que je passerai des heures et des nuits sur la version finale ? J'ai comme un gros doute, mais que je vérifierai avec plaisir lors d'un prochain test.

**Nedd**







HACK AND SLASH WITH STYLE*
SILVERFALL™
HACK AND SLASH WITH STYLE*
*Avec Silverfall, écrasez, tailladez, lacérez, écharpez et massacrez orcs, trolls, géants, ghoules, harpies, dragons, gobelins, démons, squelettes, ogres et bien d'autres créatures terrifiantes dans un style unique et incomparable.
PC DVD
WWW.SILVERFALL-LEJEU.FR
Soleil
BD HEROIC FANTASY
www.soleilprod.com
MONTE CRISTO
FOCUS
HOME INTERACTIVE

Non, on ne peut pas utiliser la pompe à vélo sur le chat. Dommage.

Je ne vais pas vous refaire mon laïus sur le « point & click », il faut croire que malgré la qualité plutôt moyenne des derniers titres, le genre conserve une base de fans non négligeable. Sinon, je m'explique difficilement pourquoi les éditeurs continueraient de nous en abreuver avec une telle régularité. Tunguska ne fait pas exception à la règle : d'une facture ultra-classique, le nouveau bébé de Deep Silver nous propose d'élucider une mystérieuse disparition (encore une). Cette fois-ci, c'est Victor Kalenkow, le père de l'héroïne, un scientifique russe de renom, qui semble s'être évaporé dans la nature. Et tout vous ramène vers Tunguska, un coin paumé de Sibérie où une terrible explosion, probablement imputable à une météorite, a eu lieu en 1908. On contrôlera alternativement les deux héros : la bombesque Nina, fille du susnommé scientifique, et Max Gruber, collègue du disparu. Comme d'habitude, il s'agira de progresser dans l'histoire en résolvant moult énigmes inhérentes au genre, c'est-à-dire en récoltant un max d'objets et en tentant de les combiner entre eux pour parvenir à ses fins.

# TUNGUSKA THE SECRET FILES

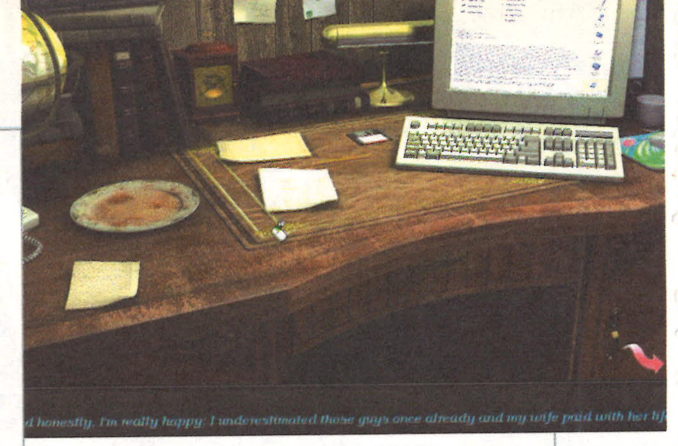
**GENRE**
Escapade en Sibérie

**ÉDITEUR**
Deep Silver

**DÉVELOPPEUR**
Fusionsphere Systems/ Allemagne

**SORTIE PRÉVUE**
Novembre 2006





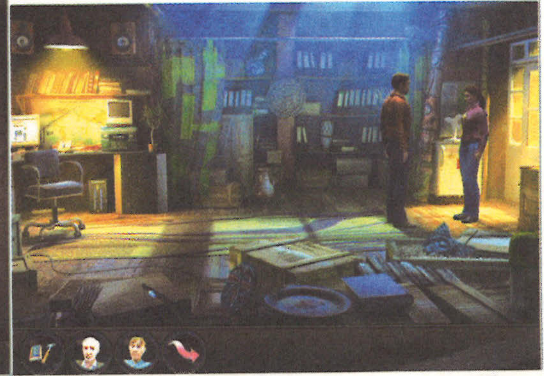
Bwahaha, la lose, il n'a même pas un LCD 24 pouces.

## Neurones en sommeil

Si la réalisation semble soignée, bénéficiant de décors joliment réalisés et de personnages aux animations léchées, on peut toutefois regretter l'apparente simplicité desdites énigmes. Je dis « apparente » parce que, malheureusement, la version preview que nous avons reçue à la rédaction ne comportait qu'une infime partie du titre complet. Difficile dans ces conditions de savoir si le jeu tiendra le choc sur la durée. Mais les quelques challenges que j'ai dû remplir dans cette démo ne m'ont pas vraiment donné envie de m'arracher les cheveux, ceux que je fais pousser amoureusement depuis quelques semaines. Sans compter qu'une option « loupe », accessible à tout moment du jeu, vous permet de mettre en évidence les objets manipulables dans chaque pièce, ce qui réduit encore d'un cran la complexité de vos recherches. C'est d'autant plus dommage que le scénario a l'air de tenir la route et que les dialogues sont vivants et drôles, sans être infantilisants ou emprunts d'un humour discutable, comme celui de Yavin. Rien de neuf sous le soleil donc, je serais tenté de dire que Tunguska s'annonce comme un « point & click » de plus : une aubaine pour les fans, apparemment toujours très en demande, mais pas de quoi convertir les irréductibles qui préfèrent s'éclater avec d'autres types de distractions. Vivement Sam & Max 2 !

**Faskil**

Max Gruber, le collègue du disparu, est le second personnage que vous pourrez contrôler pendant l'aventure. Il est malheureusement beaucoup moins sexy que Nina.



GENRE
Épopée
EDITEUR
NCsoft
DÉVELOPPEUR
ArenaNet/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
27 Octobre 2006

# GUILD WARS NIGHTFALL



Pour cette rubrique, les éditeurs nous envoient des versions non finales de leurs jeux. Avec Nightfall, c'est évidemment impossible. C'est pourquoi cette preview se base sur le week-end gratos organisé par ArenaNet. Au cas où certains d'entre vous n'auraient pas eu le temps de s'y essayer (oh, les malheureux !), ou même n'auraient simplement pas voulu (oh, les glands !)... Cet événement ne permettait que de jouer la partie noob de Nightfall, il fallait donc créer un personnage niveau 1. Autant vous dire que ça pullulait de Paragon et de Derviche (dont moi). Inutile de vous expliquer non plus à quel point cet avant-goût s'est avéré enchanteur. Il suffit de se logger sur le nouvel écran de choix du perso et d'écouter la musique pour pleurer de bonheur. C'est beau. Ensuite, je n'ai jamais vu d'architectures qui m'aient autant coupé le souffle que dans Factions, mais je sens que là, ça va venir. L'imposant temple s'élevant au milieu du désert annonce en effet quelques décors grandioses. Côté cinématique, la déception est un peu plus présente. Ça manque encore un peu de professionnalisme. L'utilisation des emotes semble un peu trop théâtrale et pas assez « authentique ». Néanmoins, les animations faciales sont vraiment réussies.

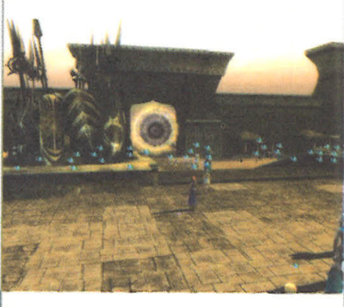
## *Immortal land lies down in agony*

Dans cette zone de départ, le scénario de Nightfall débute sur une simple attaque de corsaire, mais ça ne veut pas dire qu'il s'agit d'une promenade de santé. La progression en niveaux est, comme promis, plus lente et il faut bien faire attention à ne pas sauter les étapes. Les autres nouveautés sont présentes, elles aussi : les héros, ou plutôt un héros, Koss, fait tout de suite son apparition. Rapidement, il devient incroyablement insupportable. C'est le nouveau Rurik. Sinon, on choisit ses compétences, on lui file de meilleures armes. Tout fonctionne. Idem pour le contrôle des héros et des mercenaires, que j'aurais cru largement plus complexe. En fait, il ne s'agit que d'indiquer un lieu où ils se rendront. Ils n'en bougent pas ensuite, jusqu'à nouvel ordre. Mine de rien, ce petit outil va probablement simplifier la technique du Pull en solo. Faut que j'explique, là ? Allez : au lieu de foncer tête baissée dans le danger, on pourra laisser les mercs dans un coin et attirer les monstres vers eux. Tiens, j'y pense, on pourra peut-être aussi en envoyer se faire buter au loin pour faire diversion pendant que le reste du groupe se faufilera ailleurs. Pas idiot, ça... Je me demande si ça marche. Faut que j'essaye, excusez-moi, j'y retourne !






Tout un nouveau territoire à découvrir. Faudrait peut-être tous les rassembler, un jour.





Les brocolis sont particulièrement résistants dans le coin.



Oh, des portails tout neufs !

ABONNEZ-VOUS VITE!

# Vous voulez tout


dossier

Dossier réalisé par Sébastien Escrive

Le Wi -Fi

100% pratique

Wi-Fi, Bluetooth... Les moyens de remplacer les câbles informatiques se multiplient. Reste à savoir quelle technologie adopter et comment se connecter, sans fil... et sans soucis.

## dossier Le Wi-Fi 100% pratique

Wi-Fi, Bluetooth... Les moyens de remplacer les câbles informatiques se multiplient. Reste à savoir quelle technologie adopter et comment se connecter, sans fil... et sans soucis.


multimédia | comparatif

La télé au **centre** de tous **vos loisirs**

Photosfi lms, musique, surf sur Internet... Votre écran d'ordinateur devient trop petit ? Alors passez au grand format car, désormais, tout s'affi che sur le téléviseur du salon !

La variété des formats est telle que seul un PC est capable de les lire tous.

"Je veux un appareil aussi facile à utiliser qu'à installer"

"Je veux un appareil qui s'emporte partout"

"Je veux accéder au contenu de mon micro"

"Je veux une centrale multimédia ultra-polyvalente"

## multimédia La télé au **centre** de tous **vos loisirs**

Photos, films, musique, surf sur Internet... Votre écran d'ordinateur devient trop petit ? Alors passez au grand format car, désormais, tout s'affiche sur le téléviseur du salon !


faites-le chez vous

Restez en contact avec vos amis

Blog, visioconférence, messagerie instantanée... Impossible de perdre le contact quand on a une telle débauche d'outils à sa disposition.

1 Un blog pour échanger et partager des idées

## faites-le chez vous ! Restez en contact avec vos amis

Blog, visioconférence, messagerie instantanée... Impossible de perdre le contact quand on a une telle débauche d'outils à sa disposition.

## mobilité 9 smartphones au banc d'essai

Remplacez vos téléphone, agenda, GPS ou autres assistants de poche par un seul et unique appareil, le smartphone. Voici comment cet outil peut vous faciliter le quotidien.


mobilité | comparatif

9 smartpho nes au banc d'es sai

Remplacez vos téléphone, agenda, GPS ou autres assistants de poche par un seul et unique appareil, le smartphone. Voici comment cet outil peut vous faciliter le quotidien.

# savoir sur la micro ?

# ABONNEZ-VOUS À MICRO ACTUEL

LE MAGAZINE DE TOUS LES UTILISATEURS MICRO

## pour vous seulement







**TOUTE LA MICRO** EST DANS MICRO ACTUEL

**OFFRE SPÉCIALE RÉSERVÉE AUX LECTEURS DE : JOYSTICK**

## Bulletin d'abonnement

**A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :**
**Micro Actuel - Service Abonnements - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19**




❑ **OUI, JE M'ABONNE À MICRO ACTUEL** PSTN

**pour 13 € (1 AN - 13 N°)** au lieu de 24,70 €* soit 47% de réduction

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de **Future**

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° CB ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __ (Validité minimale : 2 mois) cryptogramme : ___

Date & Signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ..........

Prénom*: ..........

Société : ..........

Adresse*: ..........

Code Postal* : ______ Ville*: ..........

Tél fixe*: .......... Tél portable* : ..........

Date de Naissance*: __ __ ____

Adresse email*: ..........

(*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions : De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ GameBoy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo

*Chaque numéro de Micro Actuel est en vente au prix de 1,90€ (01/06/06). **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

Par téléphone
**01 44 84 05 50**

Par internet
www.mesmagazinesfavoris.fr

Par courrier
**Micro Actuel - Service Abonnements**
**18 - 24 quai de la Marne - 75164 PARIS CEDEX 19**

Par fax
01 42 00 56 92







**Abonnez-vous par internet et découvrez toutes nos offres d'abonnement sur notre site !**



ÇA Y EST, LES JEUX DÉBARQUENT ! DANS LA CONFUSION LA PLUS TOTALE ! VERSIONS EN RETARD, OU AU DERNIER MOMENT, OU QUI N'ARRIVENT PAS, DONT ON N'A PLUS DE NOUVELLES. CLÉS MANQUANTES, DVD ILLISIBLES, DEUX FOIS, TROIS FOIS. IL MANQUE UN CD ! JE VEUX ABSOLUMENT MA PREVIEW AVANT LA REVIEW ! LE COURSIER PASSERA AVANT 20 H PROMIS ! AH DÉSOLÉ, NOTRE HÉLICOPTÈRE S'EST ÉCRASÉ ! ON NE COMPTE PLUS LES GALÈRES CE MOIS-CI, MAIS LE RÉSULTAT EST LÀ : PLEIN DE PAGES DE BÊTAS ET DE TESTS. ENJOY !

*Fumble*




## JEU DU MOIS

# DARK MESSIAH OF MIGHT&MAGIC

**ÉDITEUR** UBISOFT **DÉVELOPPEUR** ARKANE STUDIOS/FRANCE

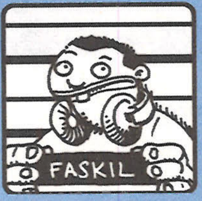
**IL RESTE ENCORE À TESTER LE MULTI, MAIS LA PARTIE SOLO DE DARK MESSIAH, AVEC SES QUALITÉS ET SES DÉFAUTS, IRA DROIT AU CŒUR DES VRAIS JOUEURS. ARKANE N'A PAS ATTEINT LA PERFORMANCE TECHNIQUE, NI LE GAMEPLAY TOTALEMENT MAÎTRISÉ AVEC UN ÉQUILIBRE PARFAIT. MAIS ILS ONT VISÉ UN MAXIMUM DE FUN, ET ÇA, C'EST RÉUSSI.**

## Liberté d'expression




JE SAIS PAS POURQUOI, MAIS RÉGULIÈREMENT, EN GROS APRÈS CHAQUE SORTIE DE CHRONIQUE, JE RELANCE LINEAGE II. ET À CHAQUE FOIS, JE JOUE PLUS QUE LA PRÉCÉDENTE, EN CONSTATANT POURTANT QUE LE GAMEPLAY RESTE RELATIVEMENT MOISI MAIS QUE LES PERSOS SONT TROP BEAUX POUR NE PAS MÉRITER QU'ON S'OCCUPE UN PEU D'EUX. GEEK ET FASHION VICTIM, C'EST POSSIBLE.

**Le jeu du moment**
LINEAGE II C5
**Le jeu attendu**
SUPREME COMMANDER




POUR BIEN RÉUSSIR LA MOUSSAKA, RIEN DE PLUS SIMPLE. IL SUFFIT DE DÉAMBULER NONCHALAMMENT DANS LES RAYONS DE VOTRE ÉPICERIE FAVORITE, DE VOUS DIRIGER VERS LE RAYON « SURGELÉS », D'EMPOIGNER UNE BOÎTE DE MOUSSAKA « TOUTE FAITE », DE LA GLISSER DANS LE MICRO-ONDES PENDANT 6 MINUTES, THERMOSTAT À FOND. ET VOILÀ, C'EST PRÊT. JE SAIS, JE DÉCHIRE EN CUISINE. SI VOUS ENGAGEZ, CONTACTEZ-MOI.

**Le jeu du moment**
DARK MESSIAH
**Le jeu attendu**
RAINBOW 6 : VEGAS




ALLEZ SAVOIR POURQUOI, QUAND J'ÉTAIS PETIT, MES PARENTS S'OBSTINAIENT À ME FAIRE BOUFFER DES NAVETS. C'EST VRAIMENT DÉGUEULASSE COMME LÉGUME ET JE NE SOUHAITE À PERSONNE D'EN INGURGITER. FINALEMENT, QUAND J'Y PENSE, J'AI DÛ AVOIR LA MÊME ENFANCE QUE CE BON VIEUX LUC BESSON. LA DIFFÉRENCE, C'EST QUE LUI, POUR SE VENGER, IL LES RECRACHE.

**Le jeu du moment**
DEFCON
**Le jeu attendu**
DRAWN TO BE ALIVE

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE




Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.




Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.




Au secours ! Nécessite une très grosse configuration






Stop Doublage pourri




Jeu majeur et indispensable

**0** Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

## ACTION/TACTIQUE



1) Battlefield 2142
Dice/Electronic Arts
2) Dark Messiah of Might&Magic
Arkane Studios/Ubisoft
3) Red Orchestra : Ost Front 41-45
Tripwire Interactive/Bold Games

## STRATÉGIE/GESTION



1) Civilization IV
Firaxis/2K Games
2) Act of War
Eugen Systems/Atari
3) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision

## SPORT/SIMULATION



1) Pro Evolution Soccer 6
Konami/Konami
2) GTR 2
Sim Bin/Atari
3) FlatOut 2
Bugbear ent./Empire Interactive

## JEUX ONLINE

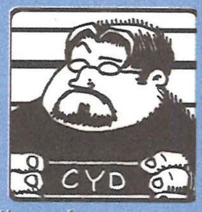


1) Guild Wars + Factions
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) EVE Online
CCP/CCP

## JEU DE RÔLE/AVENTURE

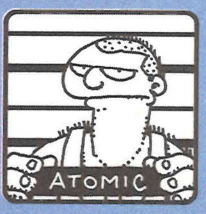


1) In Memoriam 2
Lexis Numérique/Ubisoft
2) Myst IV : Revelation
Ubisoft Montréal/Ubisoft
3) TES IV : Oblivion
Bethesda Softworks/2K Games



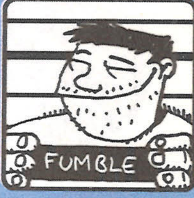

La suprématie de World of Warcraft rend la vie difficile à bon nombre de MMO qui arrivent à peine à survivre. Et il faut avouer que c'est toujours un peu triste quand un univers persistant s'éteint. Les joueurs doivent alors partir vers de nouveaux horizons, rencontrer d'autres personnes… Ou se remettre fissa à WoW dans l'attente de Burning Crusade. Sinon y a DotA aussi.

**Le jeu du moment**
Warhammer 40k : Dark Crusade
**Le jeu attendu**
Neverwinter Nights 2




J'aime lire des blogs de game designers. Attention, pas les conférences pompeuses pleines d'incantations stériles. Là, je vous parle de l'équilibrage mathématique d'un jeu de baston, de l'économie d'un MMORPG, ou de l'application des équations de Lanchester aux STR. Et parfois, j'ai l'impression que certains game designers auraient besoin d'y jeter un œil eux aussi !

**Le jeu du moment**
Defcon
**Le jeu attendu**
Quake Wars




Dégâts des eaux, problème de structure dans l'immeuble, paf, obligé de quitter mon appart avec femme et enfant pour nous réfugier en banlieue. Pas fun, mais on survivra. C'est fou comme des changements vraiment brutaux peuvent s'imposer du jour au lendemain… Faut faire avec. Remarquez, tant que j'ai une connexion ADSL et un PC en état de marche, perso, je peux bien vivre sous un pont.

**Le jeu du moment**
Dark Messiah
**Le jeu attendu**
Neverwinter Nights 2

# Dark Messiah of Might and Magic

BOUCHERIE FANTASTIQUE



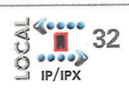













**Config minimum** CPU 2,4 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**Éditeur** Ubisoft
**Développeur** Arkane Studios/France
**Texte et voix** en anglais dans la version testée

ÉVENTRER DES ORCS, EMPALER DES VAMPIRES, RÔTIR DES ARAIGNÉES, DÉBITER DES GOBELINS, DÉCAPITER DES ZOMBIES, BROYER DES GOULES, ÉBORGNER DES CYCLOPES, INCINÉRER DES LICHES, ÉGORGER DES SORCIERS… ON PEUT FAIRE PLEIN DE CHOSES AMUSANTES DANS CE DARK MESSIAH !

Perdu depuis mille ans au fond des catacombes maudites du temple des araignées, le crâne des ombres est un artefact très convoité. Nombreux sont les sorciers qui rêvent d'exploiter sa puissance légendaire… Le magicien Phenrig, votre maître, vous a envoyé en mission auprès de Ménélag, un de ses collègues qui pense avoir localisé le crâne. Sbire loyal et prometteur, vous pourriez lui apporter une aide précieuse… Vous partez donc pour Stonehelm, où vous faites la connaissance de Ménélag et de Leanna, sa nièce aux formes généreuses. Sans le savoir, vous venez de vous engager dans une quête extrêmement périlleuse. Car l'armée des nécromanciens est déjà en marche : les adorateurs de la mort sont bien décidés à conquérir le crâne pour assouvir leurs sinistres desseins… Pire, il faudra aussi compter avec le mystérieux messie des ténèbres, dont la prophétie annonce qu'il libérera le seigneur Démon de sa prison millénaire et livrera le monde aux flammes…

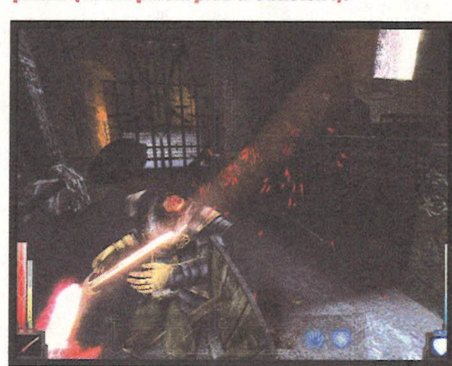
## Ça va saigner

Conçu par les Lyonnais d'Arkane Studios, Dark Messiah of Might and Magic est un projet très original : développer un jeu d'action en vue subjective (FPS) qui se déroulerait dans l'univers médiéval fantastique de Might & Magic, ce classique moribond récemment ramené à la vie par Ubisoft. Dans la continuité d'Heroes of M&M 5, le jeu de stratégie, Dark Messiah nous fait découvrir le monde d'Ashan, une terre magique créée par les dieux-dragons et où zombies, orcs, démons, elfes et magiciens s'écharpent à longueur de journée. Quand il commence ses aventures, le jeune Sareth (votre personnage) a quelques notions de sorcellerie et de combat à l'épée. Un peu à la manière d'un RPG, votre progression dans Dark Messiah est récompensée par des points de talent, que vous pouvez ensuite répartir entre plusieurs caractéristiques pour les améliorer. Vous pouvez ainsi vous perfectionner dans l'art de l'escrime et apprendre de nouveaux mouvements, maîtriser des armes plus complexes, porter des coups plus puissants. Les archers ont aussi leur branche, les points accordés servant à augmenter précision, cadence de tir et probabilité de frappes critiques. Dans une optique complètement différente, les apprentis sorciers seront heureux de maîtriser de meilleurs sortilèges, à vocation aussi bien offensive que défensive. Personnellement, j'ai terminé l'aventure en jouant un gros barbare ultra-bourrin, avec juste quelques points en magie pour obtenir les sorts de soin et de télékinésie, mais Fumble joue à Dark Messiah avec un pur mago et il a l'air de bien s'amuser à tout cramer à coups de boules de feu (ndFumble : À vrai dire, j'aime tout autant rosser les ennemis avec mon grand bâton).

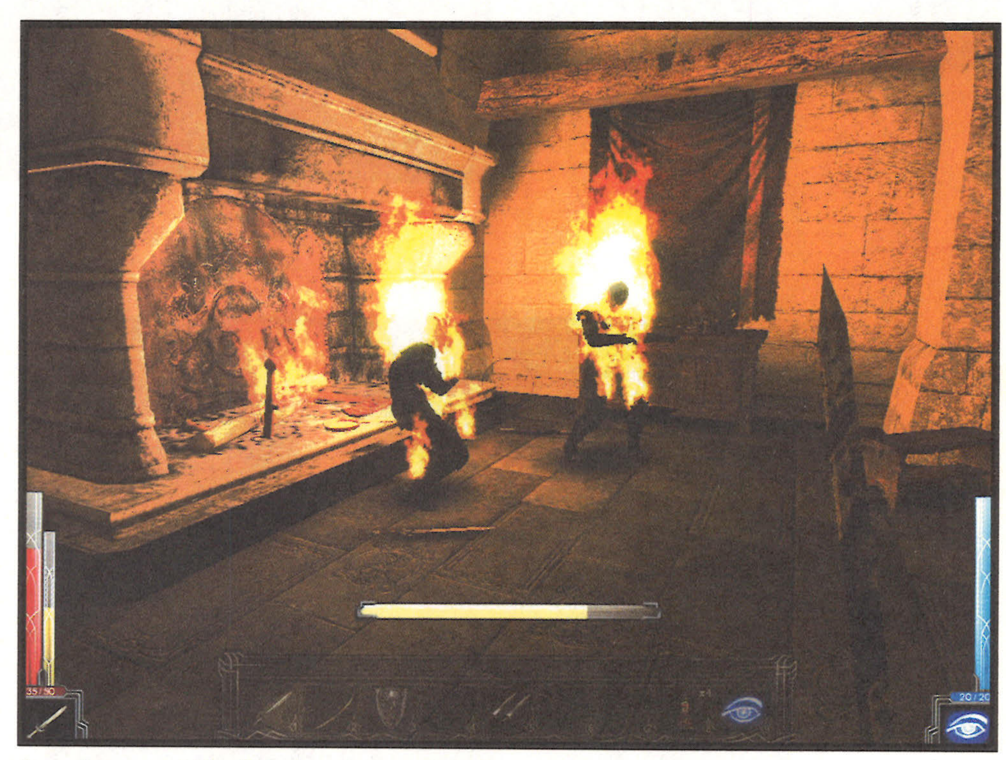
## Médaille d'or au sabre

Une autre voie possible est celle de la furtivité : l'assassin tout de noir vêtu, silencieux comme une ombre, qui se faufile entre les gardes, tue en finesse et fait disparaître les corps de ses victimes. Même si ce type de gameplay ne semble pas le plus adapté pour triompher des challenges de Dark Messiah, il paraît tout à fait viable si on développe en parallèle les moyens de se défendre. En effet Dark Messiah est avant tout basé sur le combat. Cliquer n'importe comment sur les boutons ne donne pas de très bons résultats, il faut faire preuve d'un minimum de technique : d'abord armer son coup, dont la nature exacte varie avec les mouvements du personnage. En avançant, on frappe d'estoc et on essaye d'épingler l'adversaire comme un papillon. En se plaçant sur la droite, on prépare un moulinet vertical, de bas en haut, très efficace pour éviscérer d'un seul coup quiconque aurait imprudemment placé son bide sur la trajectoire. Un coup sur la gauche en revanche permettra d'asséner un superbe revers décroisé, à quelques centimètres au-dessus du nœud de cravate : si la cible ne réussit pas à parer, elle a toutes les chances d'en perdre la tête. Vous pouvez également préparer des attaques en sautant, en sprintant, on peut sonner l'adversaire, le désarmer, le jeter à terre et le transpercer au sol... Détail important : massacrer très vite plein de gens fait grimper rapidement votre jauge d'adrénaline. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez alors infliger des « fatalities » dévastatrices

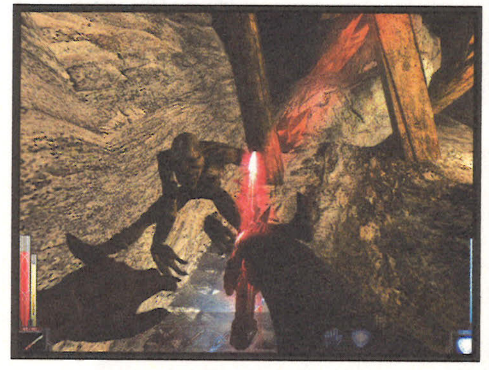
**Dans Dark Messiah, manier l'épée est un véritable plaisir (ne me parlez plus d'Oblivion !).**







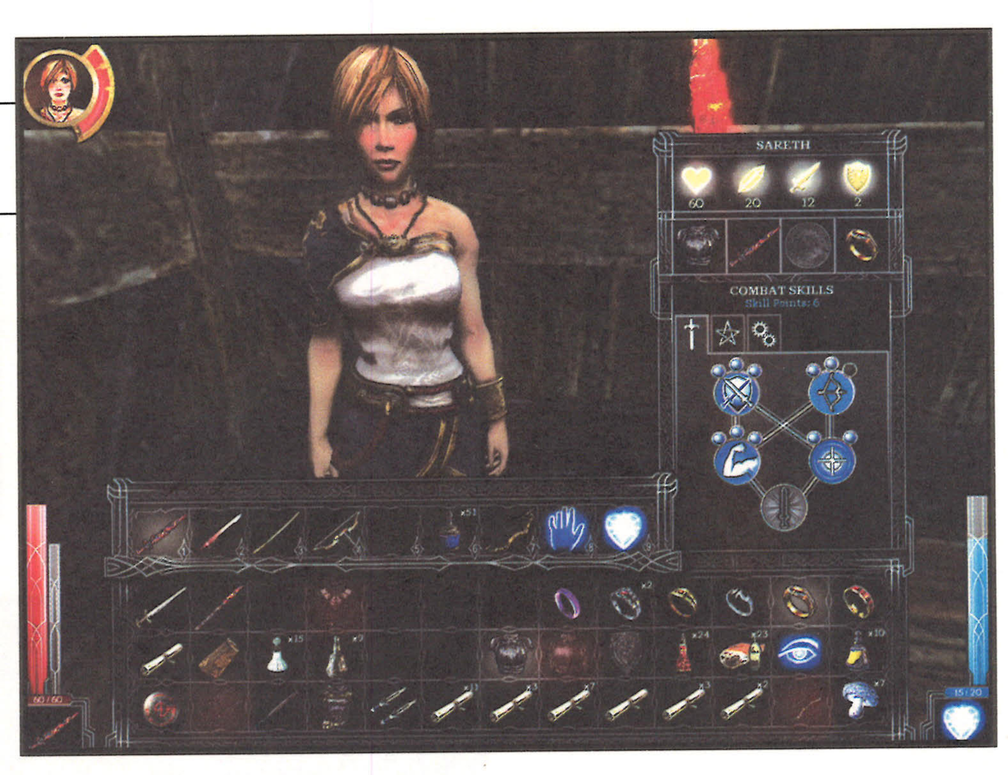
**Tsss... On vous avait bien dit de ne pas jouer avec le feu !**



**Les gobelins sautillants sont de vraies pestes, alors pour les calmer je leur coupe les bras et les jambes.**

### Des choix déchirants

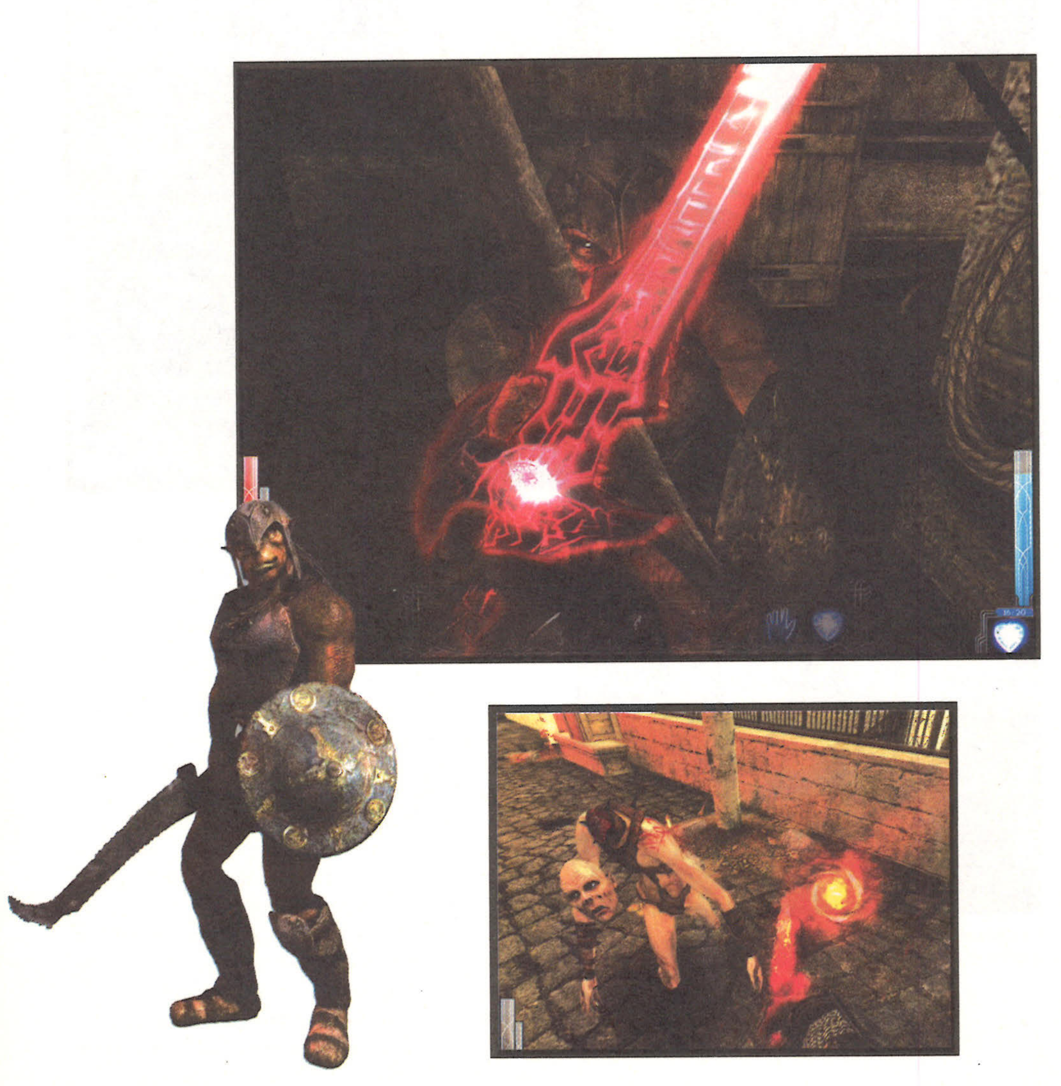
**En fonction de vos compétences, vous ne pourrez utiliser qu'une partie de l'équipement que vous découvrirez au cours de votre quête. Certains boucliers et armures ne sont utilisables que par un guerrier doté d'une force supérieure, un bâton de mage demande un bon score en sorcellerie, des dagues enchantées ne pourront être maniées que par un excellent voleur... L'idée est très sympathique et apporte beaucoup à l'impression de créer un personnage unique. Et, sitôt le jeu terminé, on a envie de recommencer pour essayer un profil complètement différent...**




La gestion de l'inventaire est plus proche d'un Diablo que d'un FPS classique.



Si vous trouvez une forge, vous pourrez vous bricoler votre propre épée magique...



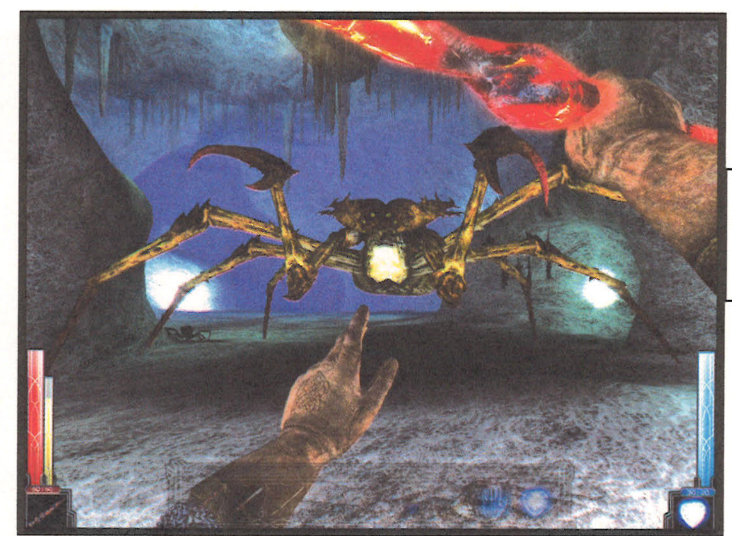
pour l'environnement. De cette façon, les combattants les plus brutaux et qui foncent dans le tas au mépris du danger ne sont pas pénalisés en comparaison des tueurs froids et prudents qui progressent méticuleusement et planifient lentement chaque meurtre. C'est bien vu : comme ça, il y en a pour tous les goûts.

## Sauvagerie ou stratégie ?

On peut tailler sa route dans Dark Messiah à grands coups de hachoir, en force, mais la subtilité n'est pas interdite. Un bon exemple de brutalité simpliste mais exploitable avec intelligence, c'est le coup de pied à l'estomac. En effet, agiter une épée de feu et couper des gens en deux, c'est très bien, mais plus prosaïquement vous pouvez aussi à tout moment balancer un bon coup de tatane dans le ventre de l'ennemi. Ouch : on n'avait pas vu des kicks pareils depuis Duke Nukem 3D ! Évidemment quand on porte une cotte de mailles, ça fait moins mal mais ça surprend : pendant que l'adversaire piétiné essaye de reprendre son souffle, vous pouvez en profiter pour lui faire sa fête. Personnellement, j'aime beaucoup m'en servir dans les escaliers, pour faire dévaler mes adversaires au bas des marches et entraîner avec eux ceux qui arrivent derrière. Le Source Engine, qu'on avait déjà vu dans Half-Life 2, est ici exploité de façon particulièrement judicieuse : le joueur attentif à son environnement peut propulser ses ennemis sur des grilles hérissées de pieux, les projeter dans le feu, les faire basculer par-dessus des rambardes et chuter dans des précipices sans fond… On peut leur lancer des caisses à la tête et les assommer, les asperger d'huile et les incendier, couper des cordes et libérer de lourdes masses qui balayent tout sur leur passage, fracasser des piliers pour faire s'effondrer des plates-formes instables…



Toi, je ne veux pas te gâcher la surprise, mais il va t'arriver un truc marrant...



J'espère pour vous que vous n'êtes pas arachnophobe !

## Dark Bêta

**La version de test qu'Ubisoft nous a fournie n'était hélas qu'une bêta mal dégrossie : extrêmement instable, elle ne comportait pas la partie multijoueur de Dark Messiah, que nous n'avons donc pas pu tester. Elle avait également la sale habitude de planter pendant les chargements, ce qui est agaçant pour un jeu basé sur Source (donc avec un écran loading tous les 500 m). Malgré les crashs, les multiples petites imperfections et le framerate anémique, j'ai pu terminer le jeu : preuve que c'est jouable et qu'on s'amuse quand même. On espère cependant qu'Ubi tiendra ses promesses et corrigera tout ça pour la version commerciale. En principe, ce devrait être le cas, mais on ne sait jamais...**



Comme dans Thief the Dark Project, on peut se servir de flèches à corde.

## Un peu de technique

**Espérons que notre version de test n'était pas représentative du jeu final, parce que, outre de nombreux bugs, elle souffrait de graves problèmes de framerate. Avec un 3 GHz, 2 Go de Ram et une carte vidéo X800, il fallait impérativement régler les détails sur « moyen » pour atteindre les 50 images par seconde. De plus, le pauvre Fumble, avec une config presque identique, se tape des gros freezes bien relouds...**

## Ça poutre

Outre une multitude de petites touches agréables (la détection des pièges et des passages secrets, la propagation des incendies, la sensibilité variable des victimes aux attaques élémentaires...), Arkane a même pensé à inclure dans l'aventure des objectifs optionnels, des zones bonus et des fins alternatives ! Même si Dark Messiah n'est pas parfait, loin de là, on se sentirait mesquin de le critiquer sur des points de détail, alors qu'il propose des types de jeux aussi variés et équilibrés, une liberté de style si grande. Largement mieux que le banal hack & slash qu'on aurait pu craindre, Dark Messiah tient ses promesses et s'avère frais et innovant. Si sa version commerciale est convenablement finalisée, ce jeu semble bien parti pour être le FPS de l'année.

**Atomic**

## En Deux Mots

Remarquable aussi bien pour ses combats à l'arme blanche que pour ses boules de feu et ses pièges sadiques, Dark Messiah réalise une étonnante fusion des genres FPS/RPG et confirme tout le bien qu'on pensait d'Arkane. Malgré de sérieux problèmes techniques, liés en partie au Source Engine, mais surtout (on l'espère) à notre version de test bancale, ce nouveau Might & Magic devrait plaire à tous les fans d'action et de médiéval fantastique.

- + Exploitation des physiques
- + Gameplays variés
- + Gros effort d'originalité
- − Pas d'éclairages dynamiques
- − Temps de chargement
- − Un peu trop facile

| | |
|---|---|
| Technique | 4 (bêta) |
| Artistique | 8 |
| Intérêt | 8 |

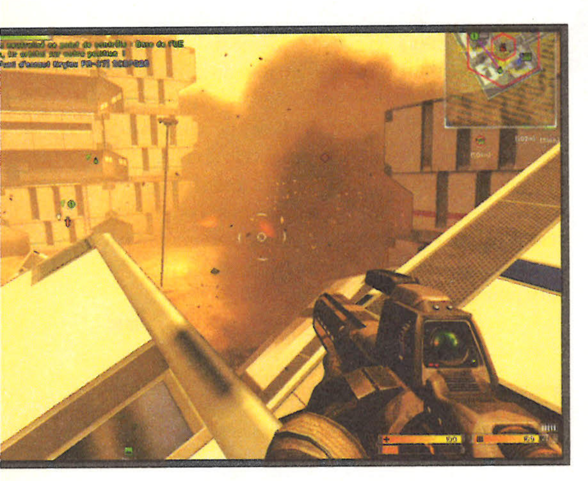



BATTLEFIELD 2 EST UN FPS ONLINE SORTIE EN 2005 ET DÉSORMAIS CONNU : VOUS Y JOUEZ UN SOLDAT PARMI D'AUTRES TENTANT DE SURVIVRE DURANT DIFFÉRENTES BATAILLES, TOUT EN CAPTURANT DES POINTS STRATÉGIQUES. ALORS POURQUOI ON ME DONNE ÇA À TESTER, À MOI ? COMMENT ? 2142 ! DÉJÀ ?!




# Battlefield 2142

FPS ON ICE



Tiens, il pleut des obus ? Je vais rester là, moi.

An de grâce 2142 après Djizeuss Chraïste. Ça caille. La glace et la neige couvrent maintenant une bonne partie du globe et ce qui reste de l'humanité se regroupe pour se réchauffer sur les quelques territoires vivables restants. Face à l'ampleur de la catastrophe, les nations ont allié leurs forces et leurs moyens logistiques afin de sauver un maximum de population et créer un nouvel État mondial pacifique et écologique. Non je rigole, en fait deux grandes factions (l'European Union et la Pan Asian Coalition) s'exterminent sans remords à coup de missiles et de bombes électromagnétiques pour la domination de quelques ruines verglacées. Tout cela finira probablement en apocalypse, avec l'extermination de la race humaine. Et bon débarras. En attendant, vous reprenez les armes et retrouvez le gameplay habituel à la série Battlefield : classes de personnages, points d'expérience, squads, véhicules, points de contrôle, etc. Mais alors, où se trouvent les différences ?








**CONFIG MINIMUM** CPU 1,7 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Electronic Arts
**DÉVELOPPEUR** Digital Illusions CE/Suède
**TEXTE** en français



Un coup de poignard, une victime, un trophée récupéré.

## Tout futuré de partout

La première chose qui frappe par rapport à BF2, c'est évidemment le design. Tout est devenu vachement futuriste d'un coup. Les armes sont enveloppées d'aluminium, les décors ont plein de néons bleus partout et les tanks flottent dans l'air. Waouh. Mine de rien, certains

de ces changements dans le background influent sur le gameplay. Les frappes d'artillerie tombent directement du ciel, ou plus précisément de l'orbite terrestre, au lieu de provenir de la terre ferme. Du coup, elles arrivent largement plus vite sur le crâne des ennemis. On a aussi droit à des armes EMP (électromagnétiques donc), qui immobilisent les véhicules et brouillent le HUD des fantassins. Quand il faut viser le joint des jambes mécaniques d'un Walker, c'est utile. Et tant qu'on en parle : si le transport de troupes ou le « buggy » reste relativement classique, le mecha est le nouveau véhicule totalement original de BF2142. Rapide et mortel, il s'avère assez vulnérable au tir précis de roquette. Pour finir la panoplie high-tech du futur de la mort, on trouve le titan, une énorme base volante. Mais là, on aborde carrément un nouveau mode de jeu. Ce ne sont plus des drapeaux que l'armée capture au sol durant les batailles de titans, mais des silos à missiles. Tant qu'ils sont contrôlés, ces silos harcèlent le bouclier du titan adverse (qui lui se déplace lentement et pilonne sauvagement les positions ennemies en retour). Une fois à poil l'espèce-de-benne-à-ordures-volante-qu'on-appelle-titan, les tirs attaquent la coque. Mais surtout, les fantassins peuvent se faire catapulter dessus, façon abordage pirate, pour tout péter à l'intérieur. Les combats de couloirs font rage, d'un côté pour détruire les points vitaux, de l'autre pour les défendre. Et à la fin, tout le monde meurt. C'est rigolo.

## 2142. In the mood for War

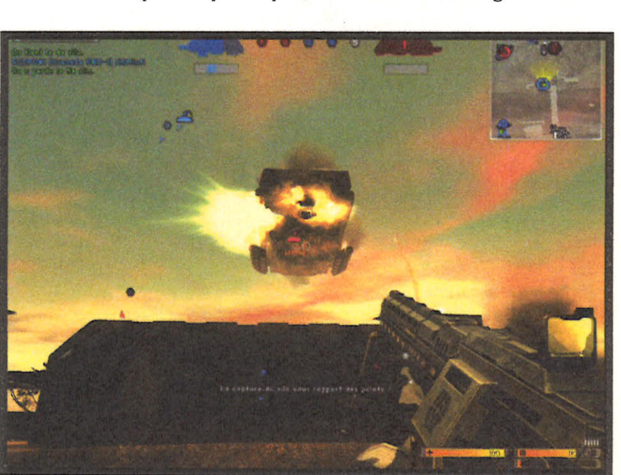
Je vous ai vu tiquer : catapulté, certes, mais en pod. Comme dans des films genre Starship Troopers. Idem pour le renfort, vous arrivez parfois du ciel avec fracas pour vous écraser sur une balise posée par le leader de squad. Pas très discret, mais ça met de l'ambiance. Avec l'artillerie encore plus violente, les bruitages des armes toujours aussi bons, les appels des camarades combattants, les tirs de roquettes… On s'y croirait ! Peut-être même plus que dans BF2. L'adrénaline de la bataille est bel et bien là. En revanche, dans le fond, on cherche longtemps les différences. Et pourtant, DICE a profondément remanié le gameplay de son jeu. Moins de classes, plus d'options pour chacun. L'assaut soigne et ressuscite. Le soutien possède enfin des mitrailleuses précises et mortelles. Les special ops manient les explosifs et le fusil à lunette. Seul l'ingénieur, une des meilleures classes de BF2 reste assez fidèle à lui-même. Il faut néanmoins comprendre que le joueur débute avec peu de moyens. Une arme, une tâche secondaire. Ensuite il doit gagner des points et du grade pour débloquer des gadgets (grenades, bouclier énergétique, explosifs, munitions spéciales,…) et des armes (plus lourdes, plus précises, ou le contraire selon affinité). Dans la pratique c'est assez rapide, mais on s'aperçoit vite de quelques vices cachés. Les joueurs « assaut »,



Oui, je sais, il est déjà mort. Pas le temps de prendre des screens quand je tue les gens !

**DICE nous sort une « total conversion » assortie d'un gros patch. On aime ou on n'aime pas.**





Hou là, là, c'est au moins le joint de culasse, ça. Faut changer tout le bloc moteur.

## Distributeur automatique de patches

**L'EA downloader est une très bonne nouvelle pour le joueur de Battlefield. Plutôt mal foutu pour l'instant, ce petit utilitaire vous permet de télécharger vos jeux EA, les bandes annonces de la marque et surtout les patches. Moi qui ai arrêté de jouer à BF2 parce que je ne savais même plus à quelle version on en était et que je n'avais pas le temps de mettre les mains dans le cambouis de cet incroyablement bordélique FPS, me voilà agréablement surpris de ce cadeau d'EA. Enfin, cadeau, c'est pour nous vendre des add-on et des packs après aussi, hein. Voire des jeux pas bien finis qui se patcheront automatiquement à l'installation entre le départ en duplication et la sortie, quand les développeurs auront terminé le code. Et là, je ne parle pas forcément que de BF2142.**




### Un peu de technique

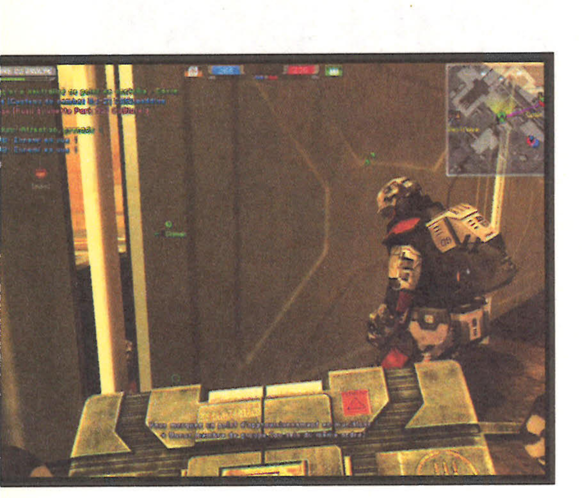
**Battlefield est toujours joli, aucun souci de ce côté-là. On peut même pousser 2142 dans les détails, il tourne plutôt bien. Le moteur a dû être optimisé, depuis le temps. On note aussi une accélération toute relative des chargements (menu, cartes) et un netcode correct. Au final, un 2 GHz avec 1 Go de Ram et une carte 128 Mo devraient suffire pour un résultat honnête.**



Attention en bas ! J'arrrrive !

## Marche et crève

On connaît le principal « tue-l'amour » de Battlefield : le massacre systématique de l'infanterie par les véhicules. Bref, soit tu as un tank ou un hélico, soit tu n'en as pas. Vivant ou mort. Dans BF2142, de nombreuses cartes du mode classique de conquêtes sont plus chair à canon-friendly. On y trouve des walkers, parfois des chars, mais les hélicos/jets/bidules volants y sont plus rares. Et les avions de chasse ont disparu (ouf !). De plus, les décors offrent plus souvent des zones de protection dans lesquelles on peut aussi progresser à couvert. Il ne s'agit pas là d'un revirement total, mais d'un équilibrage au niveau des cartes. Du coup, on n'est pas obligé de rejouer toujours la même chose en permanence (genre Strike at Karkand dans BF2) pour éviter de subir « la mort venue du ciel ».



Le système d'attribution des points a été efficacement repensé pour donner des bonus aux squads et aux membres qui obéissent aux ordres.

par exemple, prennent rarement le temps de ressusciter un compagnon ; leur priorité est au combat. Quant aux snipers, ils s'occupent plus à faire sauter des cervelles et à planter des couteaux dans le dos qu'à exploser les installations du commandant ennemi.

## La guerre éternellement pareille

Je vous dis ça, mais si vous avez joué aux jeux précédents, vous vous en doutez un peu. Les stratégies et les possibilités tactiques, c'est très intéressant, mais Battlefield, c'est avant tout des serveurs entiers de joueurs qui font n'importe quoi dans leur coin. Et ça ne change pas avec ce 2142. On y retrouve les mêmes sensations. De fun d'abord, avec des coups de chance, des tentatives vicelardes, des moments de bravoure, des exploits en solo, des actions de groupes inespérées, etc. On joue, et quand on arrête de jouer, on a envie d'aller raconter sa partie à quelqu'un. Mais parlons maintenant des côtés insupportables : le spawn camping, la base raping (quand l'ennemi est dans votre base et massacre tout le monde sans possibilité de contre-attaquer), les morts incompréhensibles, les cartes pro-véhicules (toutes les cartes Titan en fait), les morts compréhensibles, mais absolument inévitables et à répétition, les débiles qui s'insultent sur le chan, les débiles qui gueulent dans leur micro, le browser de serveur basique, les écrans d'intro EA qui ne passent pas... Battlefield, quoi. Qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? DICE nous sort une « total conversion » assortie d'un gros patch. On aime ou on n'aime pas. Pourquoi acheter BF2142 ? Eh bien, il est sympa et dans le fond, c'est toujours un bon jeu. Pourquoi ne pas l'acheter ? Vous avez déjà le précédent, pas forcément besoin de celui-là. À vous de voir. En attendant Quake Wars...

**Fumble**



Wooohooo un petit coup d'EMP et on voit la vie autrement !

### En Deux Mots

LA GUERRE, C'EST BIEN. AVEC DICE, LA GUERRE FUTURISTE, C'EST ENCORE MIEUX. LES ARMES SONT PLUS PRÉCISES, LES CLASSES MIEUX ÉQUILIBRÉES, LES CARTES DU MODE CONQUÊTE PLUS AGRÉABLES POUR LES FANTASSINS, J'EN PASSE ET DES MEILLEURES. MAIS ÇA RESTE DU BATTLEFIELD, AVEC SES PLUS GROSSES QUALITÉS ET SES PIRES DÉFAUTS. ET CELUI-LÀ ARRIVE PEU DE TEMPS APRÈS BF2, SANS APPORTER UN PLUS INDÉNIABLE. DU COUP, ON PEUT S'EN PASSER, MÊME S'IL MÉRITE D'ÊTRE JOUÉ.

- \+ Très bonne ambiance
- \+ Ça tourne plutôt bien
- \+ Remaniement du gameplay
- − Pas de solutions miracle
- − Décors un peu foirés parfois

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

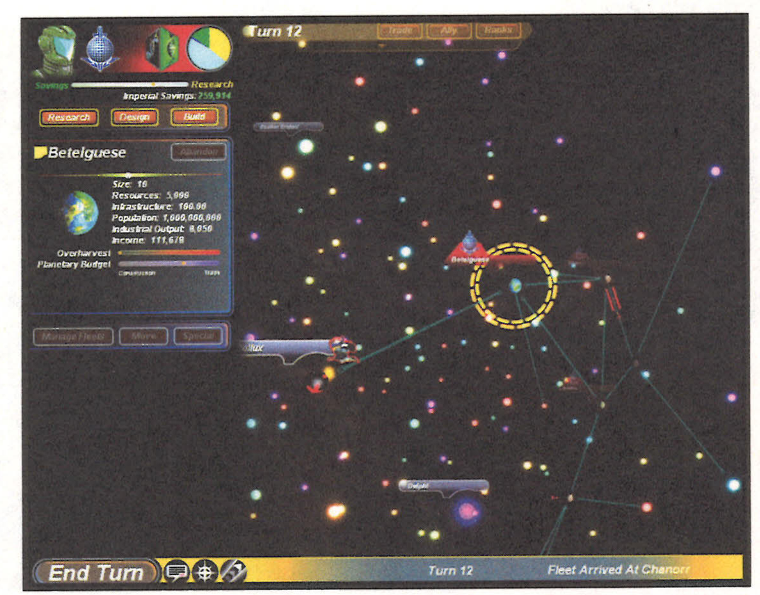


VIVEZ VOTRE PLUS BELLE AVENTURE !
BRIAN BASCO
GINA TIMMINS
RUNAWAY 2
the dream of the turtle
LE RETOUR DE LA GRANDE AVENTURE !
BRIAN ET GINA SIGNENT LEUR GRAND RETOUR DANS UN SUPERBE JEU D'AVENTURE QUI VOUS CONDUIRA AUX QUATRE COINS DU MONDE.
PASSIONNANT, ADULTE, BOURRE D'HUMOUR, PONCTUE DE NOMBREUSES ENIGMES, SOUTENU PAR DES GRAPHISMES UNIQUES ET UNE BANDE ORIGINALE SOIGNEE, RUNAWAY 2 EST LE GRAND JEU D'AVENTURE DE L'ANNEE 2006.
TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR EST SUR :
WWW.RUNAWAY-LEJEU.COM
12+
PC DVD ROM
metro
GAME ONE
MTV
PENDULO
FOCUS HOME INTERACTIVE




# Sword of the Stars

EXPLORATION, EXPANSION, EXPLOITATION, EXTERMINATION

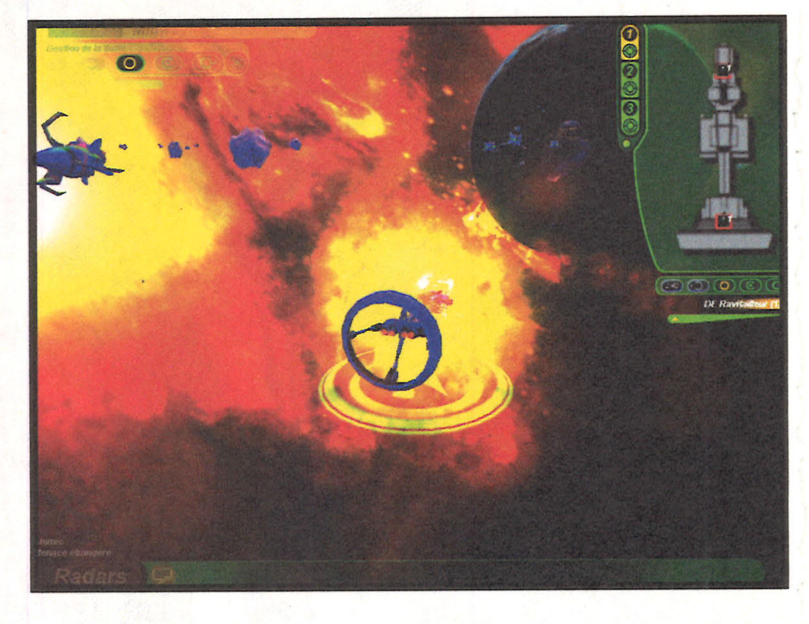


Très jolie, la carte 3D est un cauchemar à manipuler.




**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Lighthouse Interactive
**DÉVELOPPEUR** Kerberos Productions/Canada
**TEXTE ET VOIX** en français

SI VOUS RÊVEZ DE DOMINER L'UNIVERS MAIS QUE VOUS N'AVEZ PAS L'ÂME D'UN BUREAUCRATE, VOILÀ UN JEU QUI POURRAIT VOUS INTÉRESSER. POUVOIR RAVAGER DES PLANÈTES SANS AVOIR À ANALYSER AU PRÉALABLE DES TABLEAUX DE STATISTIQUES ? C'EST TOUS LES AVANTAGES DE LA GUERRE, SANS LES INCONVÉNIENTS !



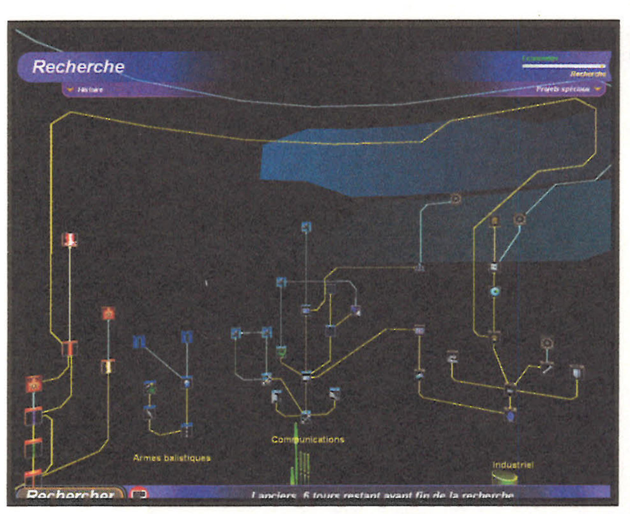



De temps en temps, des évènements aléatoires dévastateurs viennent vous pourrir la partie.

Pour leur premier jeu réellement indépendant, les petits gars de Kerberos Prod se sont beaucoup inspirés du vénérable Master of Orion. Ils auraient pu trouver pire comme référence : sorti en 1993, le premier MoO reste pour beaucoup de joueurs le meilleur « 4X » jamais réalisé. Contrairement au pacifique Galactic Civilizations, qui développe surtout les aspects construction, culture et diplomatie d'un grand empire stellaire, Sword of the Stars suit la vieille école d'Orion : la confrontation armée et le nettoyage par le vide. Pas question de s'échanger des fleurs et de faire des papouilles aux E.T. ! Au mieux, vous pouvez espérer une trêve soupçonneuse avec vos voisins, mais dans la plupart des cas un bon alien est un alien mort. La gestion de l'économie de votre planète mère et des mondes colonisés est également vite expédiée : quelques curseurs généraux à configurer et basta, ça roule tout seul. Aucune profondeur là-dedans ou presque, mais ça permet de se concentrer sur ce qu'on aime : la guerre totale.

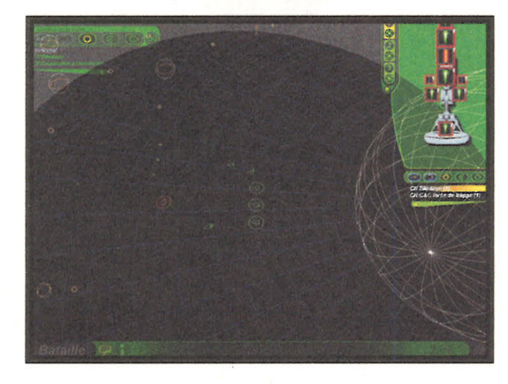
## Dans l'infini des galaxies

Sur la carte générale de la galaxie, générée aléatoirement et qui peut compter des centaines d'astres, vous organisez les mouvements de vos flottes. Les quatre races du jeu utilisent chacune un mode de propulsion cosmique différent, ce qui a de lourdes implications stratégiques. Les Humains par exemple suivent des lignes de warp entre les étoiles, très rapides, mais qui obligent à emprunter des routes prévisibles. Les reptiles Tarkas peuvent eux se déplacer librement dans n'importe quelle direction, alors que les insectes Hivers commencent par envoyer devant un énorme vaisseau-portail, par lequel ils téléportent ensuite d'un coup leur immense armada d'invasion. Le concept est très intéressant, hélas la carte en 3D, bien que magnifique, s'avère vite très incommode. Une représentation 2D, aplatie, aurait été beaucoup plus simple et intuitive à manipuler, au lieu de devoir constamment effectuer des rotations et des changements d'axe pour percevoir les distances




L'idée était bonne, mais l'arbre aléatoire de recherche n'est pas ce qu'on fait de plus pratique...

Dans la mêlée, le mode « radar » permet heureusement d'y voir un peu plus clair.



relatives au sein d'un amas de soleils. Trop souvent l'interface se révèle plus artistique que pratique, avec des informations critiques très mal mises en valeur et l'obligation de faire de gros efforts de mémoire pour réussir à suivre le cours des évènements. Heureusement, il semblerait que les développeurs soient conscients du problème et que les pires défauts soient corrigés dans un prochain patch.

## Soucoupe à tribord

Jusqu'ici rien de franchement excitant dans ce SotS. Ce n'est que quand deux flottes ennemies se rencontrent, quelque part du côté de Betelgeuse et d'Arcturus qu'on découvre la vraie force du jeu : les combats tactiques. Entièrement en 3D temps réel, ils sont réellement le cœur du système et tout le reste vient s'articuler autour. Les dizaines d'armes et de modules mystérieux que vous aviez mis au point dans vos laboratoires, puis patiemment assemblés sur l'écran de création des vaisseaux, les projecteurs de plasma, les torpilles à proton, les rayons tracteurs et les lasers antimissiles, les passerelles de commandements et les générateurs d'appoint… Tout s'explique quand on les voit enfin en action, dans un balai tridimensionnel entièrement orchestré par le moteur physique. Accélérations, modifications de trajectoires et collisions accidentelles sont dictées par les lois mécaniques de Newton. On peut surveiller le placement des destroyers d'escorte grâce à une large vue radar, ou zoomer sur la coque déchiquetée des croiseurs pour observer en gros plan les impacts à haute vélocité qui écrasent leurs tourelles une par une. Une fois encore l'interface est hélas complètement à la ramasse et d'un point de vue tactique on manque cruellement d'informations vitales (ne serait-ce que les dommages subis ou les effets de ses propres tirs). Mais une fois qu'on a pris le pli, le système de combat est plutôt amusant.

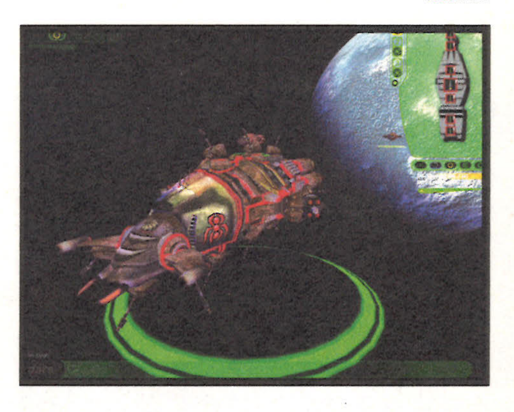
### Un peu de technique

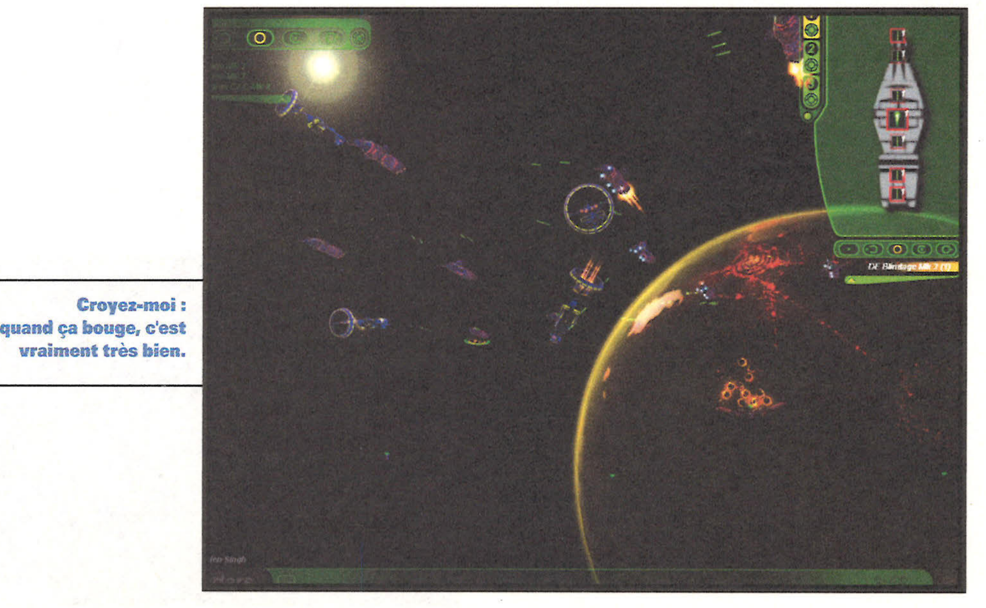
**Plutôt balèze pour un jeu indépendant, Sword of the Stars a besoin d'un CPU un peu costaud et de pas mal de Ram pour afficher sans mal des combats à grande échelle avec plein de calculs de physique. Visez au minimum le 2 GHz, 1 Go de Ram et une carte 128 Mo.**

## Rétrolaser en action

En plus de ses problèmes de contrôle, on pourra reprocher à SotS toutes ces fonctions « habituelles » qu'on n'y retrouve pas. Pas de débarquements planétaires et d'assauts au sol. Pas d'espionnage. Pas de commerce et de diplomatie, ou si peu. Pas beaucoup de races, pas de customisation, des stratégies trop proches… Certes, c'est un choix délibéré des développeurs, aux moyens extrêmement limités et qui ne voulaient pas se disperser, mais ça manque. On regrette également que l'I.A. soit si bête (le friendly fire est un vrai problème), que les paramètres par défaut soient bizarrement réglés (évitez de commencer avec 200 étoiles dès votre première partie), ou que la traduction ait été bâclée. Quand un canon « Mass Driver » est rebaptisé « Moteur Massif », ça ne fait pas très sérieux. Mais pour un premier essai, Sword of the Stars ne s'en sort pas si mal. Avec un gros suivi, beaucoup de patches et une bonne base de joueurs motivés pour le soutenir et l'aider à progresser, dans quelques années il pourrait devenir une licence à surveiller.

**Atomic**





Croyez-moi : quand ça bouge, c'est vraiment très bien.

### En Deux Mots

PROJET AMBITIEUX POUR REDONNER UN COUP DE JUS À UN GENRE INJUSTEMENT DÉLAISSÉ, SWORD OF THE STARS EST VICTIME DE L'INEXPÉRIENCE DE SES CONCEPTEURS ET D'UN BUDGET TROP SERRÉ. MAIS LES IDÉES SONT BIEN LÀ ET NE DEMANDENT QU'À GERMER. LES JOUEURS ATTIRÉS PAR LE THÈME ET QUI LUI PARDONNERONT SES DÉFAUTS NE LE REGRETTERONT PAS.

- + Moteur de combat tactique prometteur
- + Bonne utilisation de la physique
- − Interface 3D inadaptée
- − Manque de feedback
- − Options stratégiques limitées

| | |
|---|---|
| 5 | TECHNIQUE |
| 6 | ARTISTIQUE |
| 5 | INTÉRÊT |

APRÈS LA CLAQUE DARWINIA, ON ATTENDAIT LES DÉVELOPPEURS D'INTROVERSION AU TOURNANT. LES REVOILÀ ENFIN AVEC LEUR NOUVELLE BOMBE À TOUT PETIT PRIX. ALORS, ON LA FAIT PÉTER, CETTE PUTAIN DE PLANÈTE ?




Bye, bye, USA...

# Defcon

HIROSHIMA, MON AMOUR





TOUT PUBLIC

6
INTERNET

LOCAL 6
IP/IPX

**Config minimum** CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
**Éditeur** Introversion Software
**Développeur** Introversion Software/ Royaume-Uni
**Texte** en anglais **et voix** -



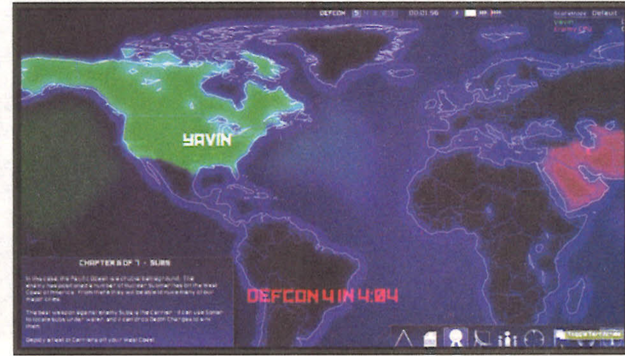

J'ai perdu Manchester ? Pas grave, la contre-attaque est en marche.

Vous ne trouvez pas (encore) Defcon en boutique ? Pour l'acheter, rendez-vous sur Steam ou le site officiel du jeu : www.everybody-dies.com.

Là, vous ne me voyez pas, mais je jubile. Je sautille en l'air en agitant les bras et j'effectue des rotations sur moi-même en projetant des étincelles et en hurlant « wouhouuuuu ». Car je teste Defcon, le nouvel OVNI des Anglais d'Introversion. Et depuis le temps que nous savions les sacripants au boulot sur un jeu de guerre thermonucléaire, nous étions plus qu'impatients de voir le résultat final. Surtout que la volonté affichée de se baser sur le cultissime film « Wargame » ne pouvait que toucher nos petits cœurs de geeks, bercés au plutonium dès leur plus jeune âge. Pourtant, le pari de réussir un jeu de stratégie multijoueur mettant en scène une baston à coups de missiles intercontinentaux n'était pas gagné d'avance. Pour tout vous dire, on avait même un peu la trouille, tant l'équilibre du gameplay d'un tel concept peut s'avérer très rapidement foireux. C'est d'ailleurs pour cette raison que Defcon sort avec environ six mois de retard, le temps nécessaire pour le passer à la moulinette lors de nombreux alpha tests et proposer le produit le plus léché possible. Après quelques essais, on en vient à un constat sans appel : le pari est gagné haut la main. Oui, Defcon, c'est de la bombe. Mais encore ?

## How about a nice game of chess ?

Résumer une partie type de Defcon n'est pas chose facile, car si le concept est d'une simplicité enfantine, la mise en place se révèle vite être une autre paire de manches. Ici, on ne jouera pas des pays, mais des territoires complets comme l'Europe, l'Amérique du Nord ou l'Afrique, un choix judicieux qui évite de fâcher des contrées ne disposant pas officiellement d'armes nucléaires. Je pense notamment à Israël ou à la Chine, pour citer les plus célèbres. Pas de crise diplomatique en vue donc, mais ceux qui espéraient se venger de la Coupe du Monde de foot en atomisant l'Italie à l'aide de jolis missiles français devront verser quelques larmes de désespoir et se contenter de filer des coups de boule dans le torse des touristes en provenance du pays des raviolis. Au départ, chaque joueur (ou une I.A.) choisit un territoire et se voit attribuer la lourde tâche de disposer ses unités dans un laps de temps limité, des comptes à rebours enclenchés dès le départ simulent alors les différents niveaux d'alerte. Ce sont les fameux « Defcon » pour DEFense CONdition, cinq niveaux, partant de 5 à 0 pour arriver à l'effroyable guerre totale. Suivant le niveau d'alerte, chaque joueur peut agir sur sa stratégie. À Defcon 5, on ne peut que dispatcher son armée sur la carte : silos de missiles, bases aériennes, radars et navires, tout y est. L'annihilation peut commencer.




Le didacticiel est là pour vous familiariser avec le jeu.

## Le jour d'après

Là où ça se complique, c'est que les différentes unités ont pratiquement toutes deux modes de fonctionnement. Une base aérienne peut envoyer des chasseurs ou des bombardiers, les premiers étant très efficaces contre leurs alter ego d'en face, alors que les seconds, disposant de bombes atomiques sont évidemment incroyablement vulnérables. Dans le même esprit, les silos de missiles sont avant tout des défenses antiaériennes pouvant être converties à tout moment afin de lâcher une grosse salve de missiles balistiques. Sauf qu'ils ne pourront le faire qu'à partir du niveau d'alerte maximal, lorsqu'il ne reste plus aucune autre solution pour le retour à la « paix ». Et c'est là qu'on commence à s'apercevoir du potentiel de Defcon car il faudra se montrer très attentif aux moments où l'on utilise ses différentes unités. Balancer la purée sur l'ennemi juré pourra s'avérer incroyablement dangereux étant donné qu'un silo dévoile immédiatement sa position. L'adversaire n'aura alors plus qu'à cibler l'endroit à coups d'avions pour mettre un terme à l'agression. Mieux vaut donc éviter de concentrer tous ses effectifs sur une zone réduite... Avec deux joueurs humains, Defcon devient très tactique et on se regarde en chiens de faïence avant d'oser faire le premier pas. À partir de quatre, la dimension change du tout au tout, car on peut créer des alliances pour partager ses forces (unités mobiles, radars) avec un autre joueur. Seuls les sous-marins nucléaires lanceurs d'engins (SNLE) resteront invisibles à l'alliance et pourront servir plus tard à trahir celle-ci. Jouissif.

## Modes de destruction massive

Loin d'en rester là, le titre d'Introversion propose également plusieurs modes de jeux. Par défaut, on jouera une partie en temps réel, pouvant durer jusqu'à deux bonnes heures si les joueurs se refusent à accélérer le temps des comptes à rebours. Mais on a aussi droit à un mode Speed Defcon dans lequel une partie se voit calibrée à quinze minutes maximum, une approche incroyablement stressante qui propulsera votre cœur à cinq mille battements à la minute. Dans un autre ordre d'idées, les développeurs ont inclus un mode diplomatie ou chaque joueur fait partie d'une grande alliance et où il faudra choisir avec soin contre quel(s) joueur(s) on veut se battre. Les trahisons sont également gérées et on peut tout à fait casser une alliance afin de rejoindre un autre camp suivant l'évolution de la situation globale. Plus que stratégique, Defcon devient alors un jeu psychologique dans lequel le sens du mot « amitié » disparaît complètement de nos petits cerveaux. Je pourrais continuer des heures à vous détailler toutes les possibilités, mais pour être réellement complet, il me faudrait bien six ou huit pages...

## Beau comme une carte tactique

Au-delà du gameplay super bien foutu, la technique n'est pas en reste. Je sais, je sais, vous avez jeté un œil sur les captures d'écran et n'avez pas trouvé ça exceptionnel, voire un peu moche. C'est normal, je vous rassure. Mais entre une image fixe et la réalité de l'animation où l'on peut voir les missiles s'envoler dans les airs dans un joli ballet artistique, je vous garantis qu'il y a une marge. Defcon est peut-être visuellement un peu simplet, mais il reste magnifique à regarder, on se surprend à contempler les frappes, le nombre de morts (déterminant le score final) dans les villes atomisées et les importantes batailles navales pendant lesquelles les navires de guerre font la chasse aux sous-marins. Il en va de même pour les musiques angoissantes, parfois agrémentées de cris de femmes en pleurs afin de plonger encore plus le joueur dans l'ambiance d'apocalypse dégagée par le jeu. Histoire d'être tatillon, on pourra juste reprocher le gros avantage d'une stratégie de repli sur soi, à attendre que les autres agissent avant de contre-attaquer une fois tous leurs missiles gaspillés et interceptés par les défenses antiaériennes, mais on ne peut pas vraiment dire que le gameplay en pâtisse énormément. Et puis, à 15 euros la petite bombe, on ne va tout de même pas faire la fine bouche.

**Yavin**

**Un peu de technique**

**Testé sur un Core 2 Duo avec 2 Go de Ram et une X1900 XT, le jeu tournait bien évidemment sans le moindre souci (ndFumble : quel vantard ! Peuh, de toute façon, j'ai le même). Pour en profiter, comptez sur 1.5 GHz, 512 Mo de Ram et une carte graphique 128 Mo.**




**Les couleurs indiquent la densité de population restante. D'ailleurs, la Russie se dépeuple dangereusement.**

**Sur cette version, le fameux « office mode », permettant de jouer au bureau en toute discrétion avec des alertes dans la barre des tâches, ne fonctionnait pas. Ça devrait être résolu dans la version finale.**

**Six millions de New-Yorkais en moins, qui dit mieux ?**







**Au bout d'un certain temps, il faut conclure la partie...**

**En Deux Mots**

Jouabilité aux petits oignons, code réseau très soigné, ambiance de folie, les atouts de Defcon ne manquent pas. Un petit jeu qui a vraiment, mais alors vraiment, tout d'un grand.

- + L'ambiance d'apocalypse
- + Le code réseau
- + La jouabilité très équilibrée
- − Pensez à manger avant une partie.

| | |
|---|---|
| 7 | Technique |
| 8 | Artistique |
| 8 | Intérêt |



Une grille (désactivable) permet de mieux apprécier le relief du Green.



**Un peu de technique**

Comme le signale fièrement EA sur la boîte du jeu, un vieux 800 MHz avec 256 Mo de Ram sera amplement suffisant pour faire tourner... Word. Sérieusement, amis éditeurs, il serait temps de revoir un peu le réalisme de vos « configs minis ». Ça commence à se voir là... Tablez plutôt sur un 2 GHz pour être peinard.

# Tiger Woods PGA Tour 07

SPORT DE BOURGEOIS

COMME LE VEUT LA COUTUME, CHAQUE ANNÉE, EA REMET À JOUR TOUTE SA COLLECTION « SPORTS ». TIGER WOODS PGA TOUR NE DÉROGE PAS À LA RÈGLE ET SE PAIE LUI AUSSI UN LIFTING « 2007 ». ENFIN, « LIFTING », C'EST PEUT-ÊTRE UN GRAND MOT...


TOUT PUBLIC

8 INTERNET

LOCAL 8

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Éditeur EA Sports
Développeur EA Sports/États-Unis
Texte et voix en français



EA oblige, on pourra aussi faire son shopping, histoire d'acheter les clubs en or massif et quitter enfin le monde des noobs.

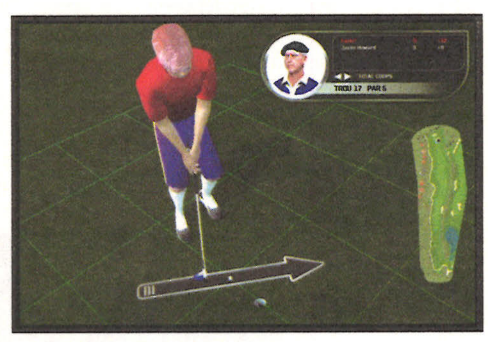


S'il y a bien un truc que je dois reconnaître, c'est qu'après une soirée raclette bien arrosée, jouer à Tiger Woods PGA Tour 07 offre une forme d'apaisement plutôt propice pour enrayer une digestion a priori périlleuse. J'étais donc ravi d'attaquer ce test-ci plutôt que le dernier FPS bourrin à la mode. De toute façon, les FPS, j'y ai pas droit. Sauf les pourris (ndFumble : t'es aigri...). Bref, me voilà propulsé en pleine campagne virtuelle, les oreilles bercées de chants d'oiseaux et de petits ruisseaux qui coulent. Rien à dire de ce côté-là, l'environnement graphique et sonore de TW PGA07 est soigné, même si on peut regretter un abus de flou (« blur ») un peu énervant et un placement pas toujours optimal des caméras pendant les replays. Et pour pinailler, je trouve que les rictus de certains joueurs font parfois un peu peur : on se demande s'ils ont des élans psychopathes ou s'ils sont juste contents d'avoir fait le Par. Pour les férus de customisation, on peut toujours créer son avatar de A à Z grâce au système « game face » qui permet de modéliser n'importe quel visage en quelques clics. Enfin, presque tous, Yavin j'y suis pas arrivé.

## Au pays des caddies

Au menu de cet opus 2007 : 21 golfeurs officiels, autant de parcours et un nouveau système de visée baptisé « True Aiming » qui vous indiquera où tombera la baballe, avec une précision dépendant de vos skills. Des skills que vous devrez améliorer au fur et à mesure de votre progression, en leur allouant des points d'expérience ou en suivant des formations particulières pour maîtriser l'un ou l'autre « coup spécial » . En multi, on notera la présence de nouveaux modes de jeux rigolos, comme le « One Ball » qui impose de jouer à deux avec la même balle en s'arrangeant pour être celui qui la fera rouler dans le trou. Un bon truc de fourbe, donc. Dommage que l'interface soit parfois un peu brouillonne et manque de clarté (on aurait aimé par exemple disposer d'un indicateur de visée ou de direction sur la mini-map). Des petits détails qui n'empêchent pas TW de rester le meilleur titre de golf sur PC. Mais sans réelle concurrence en face, ce n'est pas bien difficile. Vivement l'arrivée d'un outsider (comme le fut PES pour FIFA), histoire de chambouler un peu tout ça.

**Faskil**



Oui, je sais : je suis un peu désespérant parfois.

**En Deux Mots**

Rien de vraiment neuf sous le soleil : si vous n'aviez pas accroché au précédent, pas de quoi virer votre cuti. Pour les autres, ce nouvel opus de « Tigre Bois » viendra agréablement compléter leur collection. En attendant l'année prochaine...

+ Toujours le meilleur jeu de golf du marché
+ Quelques modes « online » rigolos
– Interface un peu brouillonne
– Stop à l'abus de « blur » !

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT




Nintendo

PUBLICITÉ

# TU ES TRANSFORMÉ EN POKéMON !

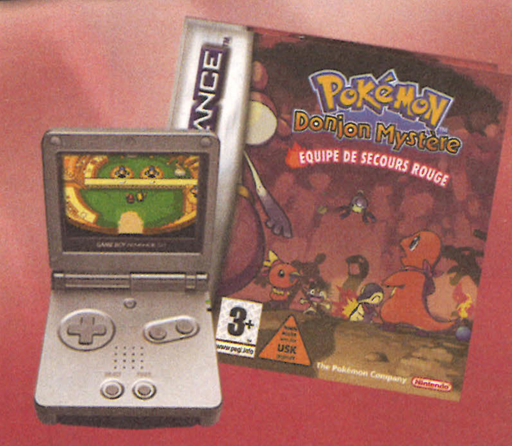
## MAIS LEQUEL ?

## DÉCOUVRE-LE DÈS LE 10 NOVEMBRE 2006




Pikachu ? Salamèche ? Bulbizarre ou même Skitty ?

Pourquoi êtes-vous devenu un Pokémon ?
Qui se cache derrière tout ça ?
Pour le découvrir, pénétrez
dans les Mystérieux Donjons ...




www.nintendo.fr

NINTENDO DS lite

GAME BOY ADVANCE SP

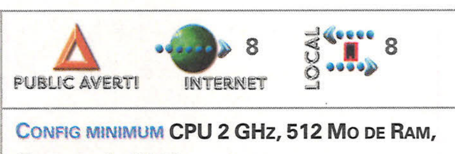
©2006 Pokémon. 1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2006 CHUNSOFT. TM and ® are trademarks of Nintendo. The contents of Pokemon Mystery Dungeon Blue Rescue Team and Red Rescue Team are almost the same. Please purchase either one according to the system you want to use.




# Faces of War

MOTEUR PHYSIQUE


Beau comme un FPS, mais avec des décors destructibles...




CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Ubisoft
DÉVELOPPEUR Best Way/Russie
TEXTE ET VOIX EN mauvais anglais

STRATÉGIE TEMPS RÉEL. 1944. TROIS CAMPAGNES. ENCORE... VOS PAUPIÈRES SONT LOURDES... VOUS DORMEZ PROFONDÉMENT. POURTANT, LE STUDIO BEST WAY, PLEIN D'AMBITION, RELÈVE LE DÉFI ET TENTE DE REDYNAMISER LE GENRE. OU COMMENT UN MOTEUR PHYSIQUE PEUT CHANGER LE VISAGE DE LA GUERRE.


Les mitrailleuses anti-aériennes, contrôlables à la souris, sont très efficaces pour flinguer les bazookas aux fenêtres.


La gestion des éclairages est supérieure à celle de certains FPS.

Vous le savez, on le déplore suffisamment souvent : les STR sur la Seconde Guerre mondiale sont bien trop similaires, pas originaux, répétitifs. Le mois dernier, le sympathique Company of Heroes en a fait les frais : réalisation impeccable, techniquement rien à redire, mais gameplay trop commun. De A à Z, une impression tenace de « déjà joué »... Ce mois-ci, avec Faces of War, on a le plaisir de voir complètement autre chose : une tentative osée, pleine de culot, pour renouveler le genre. Certes, les développeurs se sont lamentablement vautrés, mais au moins ils auront essayé. Car Faces of War n'est pas un STR traditionnel, où on coordonnerait méthodiquement ses régiments jusqu'à la victoire finale. C'est plutôt un jeu de combat d'infanterie, où on s'occuperait d'une poignée de troufions perdus au milieu d'une bataille bien plus vaste. Ça pétarade de partout, la situation est totalement chaotique, on ne contrôle pas grand-chose et l'on peut seulement espérer que ses quelques bidasses vont réussir à peser sur le cours des événements. On commande ses hommes au plus près, le nez dans la boue, on leur indique individuellement dans quel buisson se cacher, dans quel trou ramper, où sprinter, où se mettre à genoux derrière une barricade. En fait, on se retrouve avec le degré de gestion individuelle d'un XCom ou d'un Jagged Alliance, mais en temps réel et au milieu d'un assaut de grande envergure.

## STR ou tactical shooter ?

Certes, Company of Heroes permettait lui aussi de planquer la piétaille derrière des murets pour les abriter contre le feu des mitrailleuses (il était grand temps qu'un STR intègre ce concept basique). Mais Faces of War va beaucoup plus loin : au lieu de gérer tout ça à la louche, sans trop se préoccuper des petits détails, il calcule réellement les lignes de tir en fonction du relief et de la précision des armes. On est parfois plus



Nouveau : dans FoW, les obus perforants de 128 mm tirés à bout portant PEUVENT traverser du bois !

proche des sensations d'un FPS que des STR classiques, où les fusils ont traditionnellement une portée de vingt mètres. En fait Faces of War permet carrément de prendre le contrôle direct d'un combattant ou d'un véhicule : on le dirige alors au clavier, on vise à la souris et on cartonne tout ce qui ressemble à un ennemi. Encore plus fort, du jamais vu : le décor est entièrement destructible. À la grenade ou au canon lourd, on peut abattre tous les murs, fracasser tous les bâtiments. Ils s'effondrent précisément en fonction des impacts reçus, pas simplement quand la barre de vie de la structure est tombée à zéro. Le même concept est appliqué aux véhicules, avec localisation exacte des dégâts sur le blindage : un tank peut perdre une chenille et se retrouver immobilisé, les roquettes de bazooka qui lui arrivent dessus en biais peuvent ricocher sur la taule et aller ruiner une maison plus loin, c'est tout bonnement incroyable. La première fois que vous verrez un canon de DCA canarder un half-track et l'arroser d'une quadruple rafale d'obus haute vélocité, avec les pneus qui explosent, les impacts qui perforent l'acier en laissant de gros trous et le moteur qui prend feu, je vous garantis que vous ne l'oublierez pas.

Les RPG ne sont généralement efficaces qu'à condition de toucher le blindage latéral.



## La microgestion impossible

Les développeurs auraient pu en rester là et travailler à en faire le jeu de massacre le plus bourrin et spectaculaire qu'on ait jamais vu. Mais non, eux ils croyaient qu'ils étaient là pour une sorte de simulation, un truc hyper tactique avec des missions d'infiltration à la Commando, du ramping sous les projecteurs et des meurtres de sentinelles au couteau.
Et fallait pas. Non, fallait pas nous obliger à gérer balle par balle les réserves de munitions. Fallait pas nous demander de faire dans la finesse avec une interface de commandement aussi pourrie. Fallait pas s'attendre à une ambiance réaliste, alors que l'I.A., fatalement, se retrouve incapable d'avoir un comportement crédible dans un monde aussi détaillé et complexe. Les vaillants petits robots font pourtant de leur mieux, ils changent d'armes pour s'adapter aux circonstances, ils essayent à la fois d'attaquer, mais aussi de se protéger, ils tentent de fuir le danger et analyser la situation. De leur propre initiative, ils tirent partout, lancent des charges de démolition sur les immeubles, se battent au corps à corps, s'enfuient si on les presse trop... C'est pas mal, en fait. Mais vu que pour un joueur humain, agressé de tous les côtés, ce n'est déjà pas évident de faire face, alors vous vous doutez bien que la pauvre I.A., livrée à elle-même, patauge complètement. Du coup les types sortent imprudemment de leurs trous et se font hacher par des MG42. Ils ne courent pas dans la bonne direction, gaspillent vos précieuses munitions, changent de cachette au lieu de rester couchés.
Si on veut jouer en mode « arcade » et qu'on est juste là pour s'amuser et regarder les explosions, ça passe. Mais je n'imagine pas jouer sérieusement, en mode « réaliste » : c'est juste bien trop brouillon et mal foutu. Techniquement, le potentiel était énorme. Pas de bol, le jeu, tel que ses créateurs l'on rêvé, est un plantage complet. Faces of War aurait pu être très bon, sur un malentendu.

**Atomic**

### Un peu de technique

**Compte tenu de ses graphismes et de la profondeur de champ, on s'attendrait à ce que Faces of War demande un monstre de puissance... Pas vraiment en fait : 1 Go de Ram et une carte vidéo 128 Mo devraient suffire. En fait, pour une fois, le processeur fait vraiment une différence, en raison de la grosse utilisation du moteur physique : même avec un 3 GHz, quand tout explose, il arrive que ça rame.**





Mon pauvre Panther... La localisation précise des dégâts est vraiment impressionnante.

### En Deux Mots

FACES OF WAR AURAIT PU ÊTRE RÉVOLUTIONNAIRE, MAIS SES RESPONSABLES N'ONT PAS SU VOIR À TEMPS QUE LEUR JEU NE FONCTIONNAIT PAS. DU COUP, LES OBJECTIFS DE MISSION VOUS DEMANDENT DE FAIRE PREUVE DE FINESSE ET DE DISCRÉTION, ALORS QUE LES SEULS MOMENTS SYMPAS SONT CEUX OÙ ON FAIT TOUT PÉTER. DOMMAGE.

- \+ Spectacle exceptionnel
- \+ Exploitation incroyable du moteur physique
- − Interface complètement inadaptée
- − I.A. dépassée par la situation
- − Finitions bâclées

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

PAS BESOIN DE TOURNER AUTOUR DU POT, ÇA NE SERT PLUS À RIEN : OUI, LE NOUVEAU PES EST ENCORE PLUS RÉALISTE ET SURPRENANT QUE LE PRÉCÉDENT - QUI DÉCHIRAIT POURTANT DÉJÀ PAS MAL. LES FANS DE FOOTBALL VONT PASSER UNE BONNE SAISON LE PAD EN MAIN. COMME D'HAB'.




Cadrer relève déjà de la gageure, et en plus le gardien veille au grain. Quelle vie.



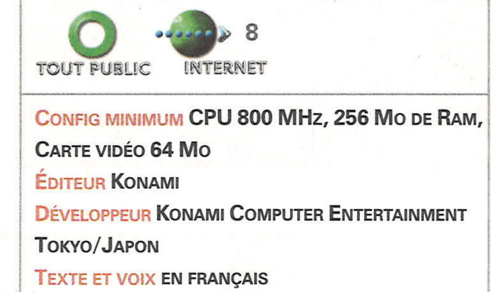

Le jeu de tête se révèle intransigeant pour ce qui est du timing. Gare aux corners.



# PES 6

WILLKOMMEN ZUM FUSSBALL !




**CONFIG MINIMUM** CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** Konami
**DÉVELOPPEUR** Konami Computer Entertainment Tokyo/Japon
**TEXTE ET VOIX** en français

Quand j'y pense, des jeux de foot, j'en ai vu défiler. À l'époque où je suçais encore mon pouce, mon frangin et moi passions le plus clair de notre temps sur notre CPC 464 à nous jauger sur Match Day II ou Emlyn Hugues International Soccer. Puis sur Amiga avec Striker, Kick Off 2, Sensible Soccer. (Oui, j'ai sucé mon pouce jusque super tard, pas de commentaires). Certes, je réalise que ces jeux étaient vachement limités, mais on s'éclatait comme des fous. Des années plus tard, les standards ont évolué et voilà que je chipote parce que, graphiquement, le nouveau PES est resté au même point. Non mais, c'est vrai, j'aurais bien voulu donner à manger à mon nouveau PC de compétition et vous offrir des screens de folie… M'enfin, je dis ça, mais, même si cette version n'est qu'un portage de la version PS2, il faut savoir reconnaître qu'une fois de plus le nouvel opus envoie gentiment son prédécesseur en maison de retraite. Il suffisait d'un zeste d'ajustements au style inimitable de la série de l'ami Shingo « Seabass » Takatsuka pour que je suce à nouveau mon pou… euh, que je jubile encore comme un gamin.



## Les gestes qui tuent

Comme toujours, le premier truc notable, hormis un effort sur les frimousses de certaines stars pour qu'elles soient un



La Juventus, l'équipe de série B la plus classe du monde est bien présente dans PES6.




L'arbitre ne siffle plus sur n'importe quelle chute, le rythme s'en trouve amélioré.

## Ô mon rézoooooooooo

On a un peu le même souci que l'an dernier avec le jeu en ligne, c'est-à-dire que les sites d'inscription et les serveurs n'étaient pas prêts au moment du test. Damned, comment vais-je meubler cet encadré alors ? Très simple, je vais serrer les dents en espérant que Konami respecte ses annonces. À savoir en premier lieu qu'un pont de l'amitié sera créé pour que les joueurs PC et PS2 s'affrontent en ligne, sans problème de compatibilité entre ces plates-formes. Ou bien encore que vous pourrez vous la donner grave à huit joueurs dans le même match. Mais pas chacun sa bécane, il faudra être deux maximum par machine, s'arranger en ligne pour les associations. Et les améliorations concernant le classement pas très représentatif et l'austérité des lobbies ? Il va falloir encore laisser travailler notre imagination un petit moment. Désolé...

peu plus reconnaissables, c'est le boulot effectué sur les animations. On le sent, l'ensemble a gagné en fluidité et en cohérence. Étonnant, tant PES 5 transpirait déjà le football. Il suffit pourtant de voir les contrôles orientés, les reprises aériennes, de s'arrêter sur une tête smashée avec élan ou de contempler le recul d'un gardien captant une frappe lourde pour comprendre qu'on a franchi une étape supplémentaire. Sur les collisions, même constat. Des réactions qui paraissent vraies sur les chutes, trébuchages et les différentes façons de se relever et de repartir à l'assaut. Idem pour les batailles d'épaules et rebonds de la balle. Du grand art, encore une fois. À mettre au profit du gameplay, cela va de soi. Là, je vous cause de jonctions qui n'existaient pas auparavant, de nouvelles étapes d'animations qui autorisent des enchaînements instantanés, largement plus convaincants, notamment sur les amortis suivis d'une frappe ou d'une passe. Avec une inertie retravaillée, une vitesse un poil rabaissée, l'ensemble paraît plus posé, moins emporté qu'avant. Forcément plus agréable pour le puriste qui ne sera pas au bout de ses surprises, puisque le gameplay a subi, lui aussi, un sacré ravalement.

### Un peu de technique

Cette édition tournera très bien sur la bécane que vous aviez l'an passé, et même sans problème si elle a deux ans d'âge, idem si vous jouiez déjà à PES 3 dessus. C'est magique cette façon de voir les choses, ça s'appelle « adaptation à partir d'une machine qui n'évolue pas du tout ». Autrement dit, un poil plus que la config minimum requise suffira amplement.

**Garder la cage inviolée s'avère accaparant, épuisant, mais gratifiant.**

### Équilibre trouvé

PES 5 et ses défenses rugueuses, un régal. Pour autant, ça n'empêchait pas certaines phases de jeu de payer un peu trop souvent. Je pense notamment aux débordements sur l'aile, suivis de plusieurs feintes stratosphériques pour repiquer ensuite vers le centre, administrer une passe dans la course d'un équipier... Et pan, la praline. Le tout à la barbe et au nez de défenseurs qui, malgré un arsenal de mouvements assez étoffé pour reprendre le cuir, n'étaient pas très réactifs. Bon, je ne dis pas que






Cette année encore, je n'arrive pas à reproduire ma tronche. Je ne comprends pas.

L'amplitude des tacles permet un balayage plus efficace. Mais, on peut quand même se foirer.








Un match à sélection aléatoire dépend de vos critères. Pour une équipe de stars... ou de tocards.

## Pour toi, le n00b

Excellente initiative pour que ceux que les différents menus de formation rebutent au plus haut point, comme Eric, le maquettiste de Joypad, qui ne supporte pas que je prenne plus d'une minute à manager mon effectif correctement. Plutôt que de pester que ça ne sert à rien et beugler dans la défaite que la tactique de base pue, il lui est maintenant possible de procéder à de nombreux ajustements automatisés. Formation, choix des joueurs, style de jeu, remplacement et replacement en cours de match : tout ça, le CPU peut gérer sans qu'on y passe des plombes. Enfin, ça ne change rien pour moi, on n'est jamais mieux servi que par soi-même.

En fourbe, quand personne ne s'y attend, vous pouvez jouer votre coup-franc rapidos. Bel exemple.




Refaire une Coupe du Monde sans Govou, sans Dhorasoo, je suis sûr que vous en rêvez tous.




cette méthode ne marche plus. Mais avec des possibilités étendues pour chiper la balle dans les pieds (dont des tacles d'une amplitude fantastique), il y a moyen de lutter efficacement contre ce fléau et les dribbles de feu. Qui plus est, le CPU fait preuve d'initiative dans le repositionnement. Ce qui ne signifie pas que vous devez le laisser agir. La majeure partie du temps, c'est à vous de faire parler votre science du placement et d'affûter votre sens de l'anticipation. Et ce, en permanence. La moindre erreur de jugement se paye cash. Avec le temps, on apprend à mieux presser, à défendre debout en reculant sur les duels, à deviner l'orientation d'un départ de course ou à couper une trajectoire. Cela demande un peu plus d'investissement, un petit tour du côté des tactiques aussi, mais le résultat n'a pas de prix. Garder la cage inviolée s'avère accaparant, épuisant, mais gratifiant. Et au cas où votre dernier rideau serait éventré et laisserait un boulevard à un tir probable, pas de problème, le gardien sait se déchirer sur les balles les plus dangereuses. Mais mieux vaut le couvrir, des fois qu'il relâche. Parce que j'ai beau vanter les mérites de la défense, les attaquants ne sont pas en reste. Les frappes de mule cadrées, à condition de se trouver sur son bon pied et dans une position adéquate, ça fait bobo. Idem pour les changements de rythme percutants et les dribbles dans les petits périmètres grâce à l'arrivée d'une nouvelle conduite de balle, très lente, pour remplacer la course alternative. Sans parler de certains une-deux ravageurs et de séries de passes éclairs dont sont adeptes les meilleurs athlètes. Reste que dans l'ensemble et avec de la pratique, on se trouve face au titre le plus équilibré de la série. Rien que ça.

## La classe internationale

Oui, mais les principaux reproches adressés à PES 5, un rythme haché par des fautes bénignes trop souvent sifflées et des blessures à répétition, continuent-ils de hanter les rencontres ? Réponse : non. Les engagements plus virils sont à peine remarqués, les victimes ne tombent plus comme des mouches et tentent de garder leur stabilité pour retourner au charbon, histoire de ne pas interrompre le cours du jeu inutilement. Et si une agression minime vient à être sanctionnée, vous pourrez — nouveauté — jouer le coup-franc rapidement dans la foulée : un mur est déjà en place. Bon, c'est plutôt étrange, mais l'idée demeure bonne. J'ajoute aussi que les pictogrammes signalant la règle de l'avantage ont disparu, l'homme en noir fait lui-même signe de continuer. Plus classe.
En somme, si on oublie les commentaires audios plus que minables et quelques licences manquantes, il est quasiment parfait ce sixième PES ? Oui, d'autant que deux nouveaux modes de jeu rallongent substantiellement la durée de vie. Pour les soirées entre potes, le Mode Match à Sélection Aléatoire permettra de voir s'affronter des équipes inédites, dont les membres seront choisis au hasard. Imparable. Pour les solitaires, il restera la possibilité de refaire une Coupe du Monde, en sélectionnant soi-même son effectif. Et réécrire l'histoire, ça n'a pas de prix...

**Plume**

### En Deux Mots

KONAMI RAFFERMIT ENCORE SA DOMINATION SANS PARTAGE SUR LE TERRAIN DE LA SIMULATION. ÇA A LE PARFUM D'UNE SIMPLE RÉACTUALISATION À CAUSE D'UN ASPECT GRAPHIQUE AUCUNEMENT RETOUCHÉ, MAIS AU FINAL, GRÂCE À DES AMÉLIORATIONS SUBTILES ET NOMBREUSES DANS SON GAMEPLAY ET UNE REFONTE DES ANIMATIONS, PES REPOUSSE UNE FOIS DE PLUS LES LIMITES DU FOOTBALL NUMÉRIQUE. À ACHETER LES YEUX FERMÉS SI VOUS ÊTES AMOUREUX DU BALLON ROND.

+ Un gameplay plus équilibré
+ Animations de folie
+ De nouveaux modes sympas
− Une version current-gen...
− On coupe les commentaires
− Et le online pour les testeurs ?

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT



# astuces®

**35 000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 6500 JEUX VIDÉO !**

# grâce à astuces®, plus jamais bloqué !

EXCLUSIF !




**3 1 3 1 3**

Sms non surtaxé

**Comment ça marche ?**
**Envoyez** par sms **JOY** au **31313**
Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service **Gallery>>astuces jeux**.
Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap !
31313 : prix d'un sms (non surtaxé)

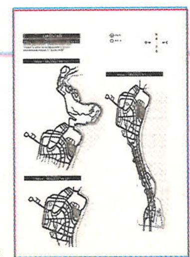
## Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

### 3615 astuces

**Tout astuces® par minitel**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

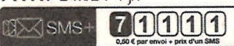
### 3617 astfax

**Plans par fax ou courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



### SMS+ 71111

**35 000 astuces par sms**
Envoyez ASTK+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de Myst IV sur PC, envoyez par SMS "**ASTK PC MYS**" au **71111.** 24h/24 7j/7




### 0892 705 111

**Tout astuces® par téléphone**
35 000 astuces, 1500 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.
0900 70 200
0901 701 501

Pixtel **0892** : 0,34 €/MN **3615** : 0,35 €/MN **3617** : 0,86 €/MN **71111** : 0,50 €+prix sms/SMS **0900** : 0,45 €/MN **0901** : 0,45 CHF/MN

**astuces**, un service Pixtel

# David Douillet Judo

DANCE DANCE JUDO ?

**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** BigBen Interactive
**DÉVELOPPEUR** 10Tacle Studios/Belgique **TEXTE ET VOIX** en français

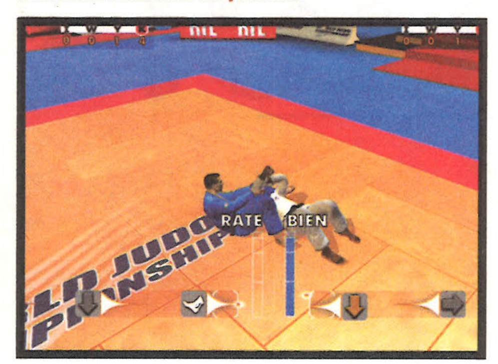
VOICI UN JEU SUR LEQUEL ON N'AURAIT PAS MISÉ UNE PIÈCE JAUNE. ET BIEN QU'IL S'AGISSE D'UN « RYTHM GAME » ET NON D'UNE SIMULATION, IL A TOUT POUR METTRE IPPON QUELQUES JOUEURS !




Les trois lignes correspondent à trois niveaux de difficulté. Faites votre choix !

David Douillet Judo a l'odeur, le goût et les ambitions d'une simulation de judo… Mais que les choses soient claires : ça n'en est pas une. Loin de là. La prise de kimono, étape cruciale de cette discipline, a été automatisée. Aucune distinction n'est faite entre les judokas, malgré leur différence de poids.

Les prises de soumissions sont d'une grande efficacité. L'abandon est proche…




Et surtout, le décompte des points, qui se fait normalement selon la chute de votre adversaire (sur les fesses, le côté, le dos…), dépend de la difficulté de votre enchaînement et de votre timing. Cependant, malgré toutes ses entorses au règlement, DDJ a quelques atouts à faire valoir, comme son originalité. Tant dans le fond (il s'agit du premier jeu de judo sur PC) que dans la forme (ce titre est en fait un « rythm game »). En fonction de votre position, trois types de prises s'offrent à vous. En tout, on en dénombre près de 70 : balayages, planchettes japonaises, clés de bras, etc. Pour les réussir, il faut appuyer en rythme sur les boutons. Mouvements de bras, de hanche, de pied… À chaque partie de votre corps correspond un bouton ! Et les enchaînements sont si logiques que, même en désactivant les indicateurs visuels, réaliser les prises reste possible. Techniquement, le titre est bluffant. La modélisation des huit judokas et celle de David Douillet (le perso à débloquer) est plus que convaincante, de même que l'animation. Il y a quelques bugs de collision, ici et là, mais rien de bien méchant… Au final, si le parti pris du rythm game est surprenant et que la déception de ne pas avoir affaire à une simulation est rageant, David Douillet Judo n'en demeure pas moins un bon petit jeu, sans grande prétention certes, mais unique en son genre. Au point qu'il pourrait même contenter d'autres joueurs que les seuls fans de judo !

**Socratès**



\+ Une technique sans faille + Une originalité indéniable
\- Ce n'est pas une simulation !





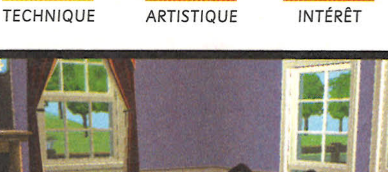
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 6 | 7 | 6 |

# Les Sims 2 Animaux & Cie

SPA

WOOF ? WOUF WOUF MIAAAOUUU. CUI CUI CUI ! GGRRRRR WOUF ! MIAOU MIIIIAAA MI MI, WOUF WAF. SQUEEK !

**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** EA Games
**DÉVELOPPEUR** Maxis/États-Unis
**TEXTE** en français **ET VOIX** en sims



Con de chat !



Six chiens et chats, un hamster, des oiseaux, un aquarium et une bonne… C'est l'enfer à la maison.

La dernière fois que j'ai testé un add-on des Sims 2 (La Bonne Affaire, pour être précis), je me suis fait engueuler par la fille d'un pote parce que je n'avais pas utilisé les cheat codes pour voir tout le contenu. La mentalité Sims, c'est vraiment différent… Cela dit, j'ai essayé moi-même et il est vrai que le jeu est tout de suite moins prise de tête quand on a un million en banque. Bref. Après une extension qui donnait plus de travail que d'amusement, les Sims se voient offrir cette fois des animaux de compagnie. Justement, c'est ce qui était le plus demandé. Du coup, Maxis n'a pas été rat : ils ont trimé comme des chiens pour nous pondre chat. Euhh ça. D'un côté, on trouve les bestioles « meubles » : hamsters, oiseaux, poissons… Et de l'autre les animaux qui font partie de la famille : les chiens et les chats. Ceux-ci ont une place extrêmement importante, car il faut interagir sans cesse avec eux. Les nourrir, les féliciter d'avoir fait popo sur la pelouse du voisin et les gronder pour la destruction totale et systématique du matériel high-tech à 10000 dollars de la maison. Une fois en confiance, on peut aussi leur apprendre des tours. Ce n'est pas purement gratuit : votre chien ou votre chat pourra effectuer une carrière perso (show business, social ou sécurité) et gagner de l'argent ! Franchement sympathique et marrant, cet add-on est donc recommandable pour les fans du jeu. En plus, ceux-ci sont déjà bien habitués à tous les défauts de l'original. D'abord le fait que la logique n'a pas sa place dans le monde des Sims. C'est vraiment n'importe quoi. Mais surtout : ça rame à mort et les chargements sont de plus en plus lourds.

**Atomic**

\+ Gros capital sympathie + On peut se transformer en loup-garou !
\- Gourmand - Chargements pesants




| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |
|---|---|---|
| 5 | 7 | 6 |

DEPUIS QUELQUE TEMPS, DAWN OF WAR A ÉTÉ DÉLAISSÉ PAR LA RÉDAC'. PAS ASSEZ DE TEMPS, TROP DE JEUX, LA MÉTÉO, LES RAISONS DE CE DÉTACHEMENT SONT MULTIPLES. MAIS AVEC L'ARRIVÉE DE DARK CRUSADE, WARHAMMER 40K TOURNE DE NOUVEAU SUR NOS ÉCRANS. PLUS DE SANG ET PLUS DE TRIPES SUR LES CHAMPS DE BATAILLE, IL N'EN FALLAIT PAS BEAUCOUP PLUS POUR NOUS CONVAINCRE.



Lent, voyant, bourrin, ça c'est du tank.

# Warhammer 40.000 Dawn of War - Dark Crusade

STRATÉGIE GORE










**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** THQ
**DÉVELOPPEUR** Relic Entertainment/Canada
**TEXTE & VOIX** en anglais sur la version testée

Malgré ses quatre ans d'âge, Warcraft III reste une référence en matière de jeu de stratégie en temps réel. Pour que j'accroche à un autre titre, il faut vraiment mettre le paquet et il est difficile de me faire décrocher d'une bonne partie de DotA. Pourtant, Relic a réussi à me détourner du hit de Blizzard en mettant en scène l'univers de Warhammer 40k dans un RTS au rythme endiablé. Si la formule de Dawn of War avec son gameplay nerveux a fonctionné, les développeurs n'ont pas changé leur fusil d'épaule dans la deuxième extension qu'ils proposent, bien au contraire. Avec Dark Crusade, les parties sont encore plus intenses grâce à l'arrivée de deux nouvelles factions, les Tau et les Necron. Si les Tau sont assez classiques par rapport aux autres races présentes dans Dawn of War, force est de constater que les Necron apportent leur lot de nouveautés. Ils utilisent une seule ressource (l'énergie) mais doivent gérer une jauge qui leur confère une vitesse de développement plus ou moins rapide. En gros, oubliez-les pour exécuter des attaques éclairs. En revanche, ils possèdent une très bonne force de frappe et le dernier stade d'évolution de leur QG n'est autre qu'une pyramide mobile pouvant se téléporter et raser à peu près tout ce qui se présente dans sa ligne de tir.



Lorsque vous voyez ce bâtiment débouler dans votre base, c'est déjà trop tard.

## C'est MA planète

Outre les deux nouvelles factions, la grande nouveauté de cet add-on est la présence d'une campagne solo mettant en scène la conquête d'une planète. Chacune des sept races possède sa part de terrain et doit dominer le monde. S'emparer des territoires ennemis apporte différents bonus (plus d'unités et de structures en début de partie) et même la possibilité d'équiper votre héros avec armes et armures qui le rendent plus performant. Dans l'absolu, il n'y a rien de réellement original, mais le tout fonctionne vraiment bien et on ne lâche pas l'affaire avant de voir l'ensemble de la carte sous sa bannière. Le seul regret que j'ai eu avec Dark Crusade est de ne pas pouvoir utiliser ce système de conquête en multijoueur. Mais ça n'enlève rien au plaisir que l'on peut tirer de cette extension standalone qui n'a pas besoin des versions précédentes pour tourner. L'unique restriction se situe dans les parties réseau qui n'offrent que les Tau et Necron en races jouables. Vous auriez donc tort de vous en priver.

**Cyd**

### Un peu de technique

Quand les parties commencent à traîner en longueur et que chaque faction dispose d'une armée conséquente, autant vous dire qu'1 Go de Ram n'est pas un luxe. De même, optez pour une carte vidéo de 128 Mo, histoire de garder tous les effets durant les batailles.



### En Deux Mots

Dark Crusade représente un très bon investissement. Pour 30 euros, vous aurez une campagne fun et prenante ainsi que deux nouvelles races jouables. Le tout sans avoir besoin de la version originale de Dawn of War... que demande le peuple ! ?

+ La campagne solo
+ Les Necron
+ Add-on standalone
– Absence du mode conquête en multi

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT

# Black Buccaneer

PRINCE OF PIRATES

DES CLONES DE MAX PAYNE, DE DOOM OU DE AGE OF EMPIRES, ON EN REÇOIT À LA PELLE. DES CLONES DE PRINCE OF PERSIA, C'EST PLUS RARE.




**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** 10tacle Studios **DÉVELOPPEUR** Widescreen Games/France **TEXTE ET VOIX** en français

\+ Level design original
\- On s'ennuie - Animations hachées

| 5 | 5 | 4 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |

Black Buccaneer est un jeu clairement console (les vieilles, pas les nouvelles) à la sauce PoP. Le héros est un pirate du nom de Francis (si si) qui se retrouve sur une île mystérieuse. Son but ? Réparer un bateau, trouver le trésor, prier les divinités vaudou pour devenir plus puissant et se taper Vanilla, la babe du coin. Oui, je sais ça en fait quatre. Tout cela sur une petite île, donc, découpée en zones dans lesquelles vous tournerez en rond pour dénicher tous les coffres à loot. En effet, le level design de ce titre forme une boucle et vous oblige souvent à revenir sur vos pas pour utiliser quelque part un pouvoir que vous n'aviez pas avant. Ce qui débloque la suite du jeu. L'ensemble est plutôt répétitif : les combats ne représentent qu'une frénésie de clics sans grand intérêt et le côté plateforme reste d'une facilité écœurante. Seuls quelques puzzles (un élément important du gameplay) vous feront réfléchir cinq minutes avant de continuer. Et pourtant, les développeurs n'ont pas lésiné sur les options : transformation vaudou, invocation de zombies, possession, pistolet, grenade, etc. Avec tout ce déballage, Black Buccaneer se montre sympathique, mais toujours loin du compte question réalisation et intérêt. L'action ne nous excite pas, les acrobaties ne nous donnent pas le vertige et la réflexion s'avère très limitée. Enfin, si on aime pousser des caisses, pousser des caisses, et pousser des caisses…

**Fumble**



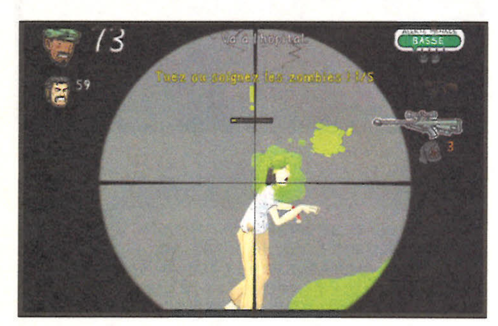

**Après avoir découvert une amulette maudite, Francis peut devenir Black Buccaneer, le clown qui fait rire. Je me trompe peut-être, là.**

# American Mcgee presents Bad Day LA

FOUTAGE DE GUEULE

QUAND UN JEU MENTIONNE SUR LA BOÎTE « SHIT HAPPENS », CE N'EST GÉNÉRALEMENT PAS POUR RIGOLER. LA PREUVE.

**CONFIG MINIMUM** CPU 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo **ÉDITEUR** Gost Publishing **DÉVELOPPEUR** Enlight Software/États-Unis **TEXTE** en français **ET VOIX** en anglais




\+ Ça se désinstalle vite.! - Tout le reste.



TECHNIQUE

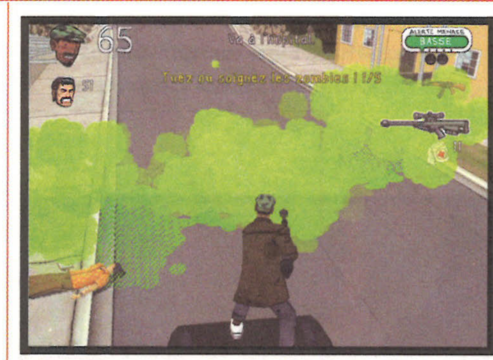


ARTISTIQUE



INTÉRÊT

Consterné ! Je suis véritablement con-ster-né. Ça fait trois ans que je bosse chez Joy et je dois bien dire que j'ai eu mon lot de daubes à tester. Mais là, ça dépasse tout. Présenté comme un petit jeu « politiquement pas correct », Bad Day LA est avant tout un petit jeu… de merde. Oui, je me permets une once de vulgarité, parce que là, franchement, je n'ai pas de mots assez forts. Le héros de ce shoot à la troisième personne, un sans-abri qui ne pense qu'à sauver sa peau, est pris dans la tourmente d'une journée pas comme les autres dans la Cité des Anges : attentat terroriste, attaque de zombies, tremblement de terre, tsunami, pluie de météorites… l'intégrale de la « Lose™ » y passe. Avec un tel « pitch », il y avait de quoi réaliser un jeu rigolo. J'aurais même été prêt à y incarner le premier rôle, c'est dire si j'assume ma légendaire malchance. Mais Enlight a juste réussi à en faire une ode à la vulgarité de très bas de gamme. Design foiré, gameplay über-répétitif, bugs d'affichage en pagaille, j'en passe et des meilleures.




**Ouh les zolis graphismes (soupir).**

À mon avis, il doit s'agir d'une blague : je ne pense pas qu'un éditeur ait pu sérieusement décider d'investir le moindre dollar dans cette « chose ». Un moment de distraction, sans doute… Je ne m'attarderai même pas sur le pseudo message politique qui est supposé être la raison d'être de cette production insipide et indigeste. Le pire dans tout ça, c'est qu'American Mcgee a l'intention de décliner son « concept » à d'autres capitales du monde. Alors, soyez sympa et faites-lui comprendre que c'est une très mauvaise idée : n'achetez pas ce truc. Même pour rire.

**Faskil**



Inutile de se mettre à couvert, les explosions font des dégâts à travers les murs.




**CONFIG MINIMUM** CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Cenega Publishing
**DÉVELOPPEUR** Platic Reality Technologies/ République Tchèque
**TEXTE ET VOIX** en anglais sur la version testée




Oh non ! L'armée des clones aryens ! Je suis foutu.

# El Matador

TUER ENDORT

APRÈS AVOIR SQUATTÉ LES NEWS PENDANT DES MOIS ET AVOIR LAISSÉ UNE IMPRESSION MITIGÉE EN PREVIEW, EL MATADOR DÉBARQUE ENFIN EN TEST. FASK, TU VEUX QUELQUES SCREENS À METTRE EN NEWS, POUR LA ROUTE ?

El Matador, alias Victor Corbett (et non Rico Rodriguez, ça va hein), possède un arsenal divers et varié pour tuer des dizaines de dealers colombiens, parfois au ralenti pour faire classe. Voilà, en une phrase je vous ai résumé l'histoire et le gameplay de ce jeu d'action à la Max Payne. Cool. De quoi je parle moi maintenant ? Des trucs bien ? O.K. c'est parti : El Matador est plutôt joli, avec des explosions réussies et des textures sympas. Le feeling des armes est excellent ; vu qu'on passe sa vie à tirer, c'est appréciable. De leur côté, les ennemis se déplacent parfois intelligemment dans le décor. Le reste du temps, ils restent plantés là sans réagir aux blessures qu'on leur inflige (un peu comme moi en fait) ou sans apercevoir les grenades à leurs pieds (comme moi aussi tiens). Oui bon, elle pas si mal cette I.A. finalement.

## On a vite fait le tour

Cette petite liste de bons points me laisse plein de place pour énumérer les défauts... et ça tombe bien. D'abord, le moteur physique promis est plutôt succinct. On ne peut quasiment rien détruire dans le décor, contrairement à ce qu'on m'avait montré durant une présentation. Ça la fout mal. Ensuite, on n'utilise pas la moitié de son arsenal. Et enfin on s'ennuie ferme à dézinguer du voyou, du flic corrompu ou du néonazi.
El Matador est difficile pour toutes les mauvaises raisons. Les ennemis vous repèrent et vous tirent dessus sans aucune gêne, à travers la végétation et parfois les murs. Tout est entièrement scripté et les cibles apparaissent dans les niveaux linéaires au fur et à mesure de votre progression, des fois à quelques mètres seulement de vous, là où il n'y avait rien quelques secondes avant (me dites pas qu'elles étaient cachées, j'ai lancé une grenade et personne n'est mort...). El Matador est aussi facile pour ces mêmes raisons : on crève, mais on apprend les scripts et la fois suivante on décime tout le monde. Les « boss », eux, se font tous bourriner au ralenti et à bout portant, et puis c'est tout. Avant, après, des médikits partout. Aucun souci. On arrive rapidement à la fin sans s'être vraiment amusé, et on se dit qu'El Matador, c'est un peu de la daube tout de même.

**Fumble**

### Un peu de technique

Si vous êtes en manque de shoot 3e personne et que vous craquez pour El Matador, sachez que de nombreux bugs s'installeront avec le jeu, peinard. Rien qui n'empêche d'aller au bout heureusement. Côté config, celle de l'éditeur devrait suffire, avec juste 512 Mo de Ram en plus.



Tiens j'ai pensé à activer le bullet time. C'est pas souvent.






### En Deux Mots

Normalement, quand on a un gameplay aussi basique, on se rattrape sur une réalisation technique parfaite et un game design bien équilibré. El Matador n'est ni une tuerie visuelle, ni une baffe ludique. Donc ce n'est pas grand-chose.

+ Bon feeling des armes
- Gameplay vide
- Nombreux bugs
- Musique insupportable

| | |
|---|---|
| 6 | TECHNIQUE |
| 7 | ARTISTIQUE |
| 4 | INTÉRÊT |



# Take Command 2nd Manassas

ANTIQUITÉ

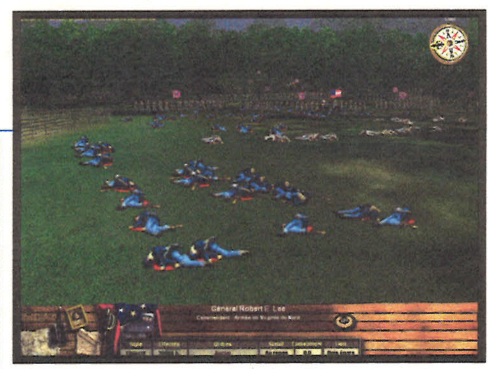
**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Paradox Interactive
**DÉVELOPPEUR** MadMinute Games Inc/États-Unis **TEXTE & VOIX** en français

VOUS CROYEZ AIMER LES JEUX DE STRATÉGIE HISTORIQUE ? VRAIMENT ? VOUS ÊTES SÛR ? RÉFLÉCHISSEZ.



Allons, levez la main, s'il vous plaît : qui ici peut nous parler de la deuxième bataille de Manassas, le thème de notre wargame du jour ? Personne ? Un petit effort… Non vraiment, personne ? O.K., moi non plus en fait (ndFumble : Gasp !). J'ai été obligé d'aller voir sur Wikipedia. Donc, je vais vous faire gagner du temps, « 2nd Manassas » est en fait plus connu par chez nous sous le nom de deuxième bataille de Bull Run, un coin de Virginie où les Confédérés avaient pris pour habitude de coller des raclées aux Yankees. Alors, au sujet de ce jeu… Comment vous dire… Ami lecteur, si vous êtes passionné par les combats tactiques de la guerre de Sécession, si vous aimez observer une poignée de mignons petits sprites 2D qui batifolent dans les champs de schizachyrium à balais, si vous sautez de joie à l'idée d'une simulation en temps réel qui vous permettra de revivre seconde par seconde une bataille qui a duré trois jours, si vous mourez d'envie de rejouer ensuite cette même bataille douze fois de suite, avec douze points de vue différents pour bien vous imprégner des actions de chaque officier présent, alors dans ce cas vous allez être rudement content, vu que c'est exactement ce que vous propose Take Command - 2nd Manassas ! Petit veinard ! Par contre, je peux vous garantir que vous allez vous amuser tout seul avec parce que :
1) absolument personne ne voudra y jouer avec vous,
2) de toute façon, il n'y a pas de mode multijoueur.
Franchement, quels que soient les mérites de cette reconstitution, vous devriez pouvoir trouver mieux à faire de votre temps. Lire un bouquin, par exemple.

**Atomic**



**Grâce à 2nd Manassas, je sais enfin ce qu'est le schizachyrium à balais !**

+ Grande précision historique et botanique
− Trois jours en temps réel
− TROIS JOURS
− EN TEMPS RÉEL



| 3 | 3 | 3 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |



# Hearts of Iron 2 Doomsday

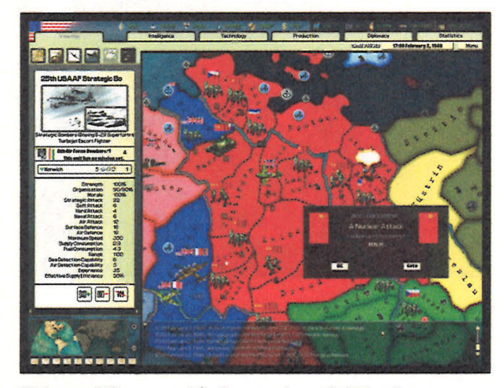
UCHRONIE FANTAISISTE

**CONFIG MINIMUM** CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, Carte vidéo 4 Mo **ÉDITEUR** Paradox Interactive
**DÉVELOPPEUR** Paradox Interactive/Suède
**TEXTE** en français & **VOIX** muet

CHEZ PARADOX, ON AIME TOUJOURS AUTANT LES SIMULATIONS NON RÉALISTES ET LES JEUX PAS FUN.

Si vous avez apprécié Hearts of Iron 2, le monstrueux wargame de Paradox qui reproduisait le déroulement de la Seconde Guerre mondiale, heure par heure, vous serez peut-être intéressé par la sortie de Doomsday, son « extension » officielle. En fait de prolongation, il s'agit surtout de vendre la dernière version patchée et de lui ajouter un mode « fin du monde », dont le seul but est de permettre de poursuivre les hostilités après la victoire des Alliés de 1945. Dans ce scénario, les Américains lancent une bombe atomique sur Moscou (sans qu'on sache trop pourquoi) et l'Armée Rouge déferle sur l'Europe… Bon, c'est du bidouillage grossier, sans grand intérêt. Plus intriguant, on peut désormais utiliser des espions pour obtenir des renseignements militaires ou scientifiques, ou même pour tenter d'influencer politiquement un pays. Les chances de réussite de vos agents sont infimes, vous devez donc en envoyer encore et encore et encore et encore, dans l'espoir qu'à force un de ces faux James Bond va réussir sa mission. C'est tout. Le rôle du joueur, totalement mécanique, consiste seulement à se souvenir d'expédier en masse ses barbouzes, à intervalles réguliers. Il aurait été plus que facile d'automatiser cette tâche extrêmement ingrate mais comme d'habitude, Paradox ne se préoccupe pas de ce genre d'exigences basiques… Du coup, c'est encore plus de microgestion imbécile pour votre pomme, avouez que vous en rêviez ! Au final, même si le jeu de base a des qualités, cette nouvelle édition ne se justifiait pas. Mais qui sait, peut-être qu'Hearts of Iron 3 sera enfin un grand jeu de stratégie, avec une bonne interface et une I.A. correcte ? On y croit.

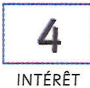
**Atomic**



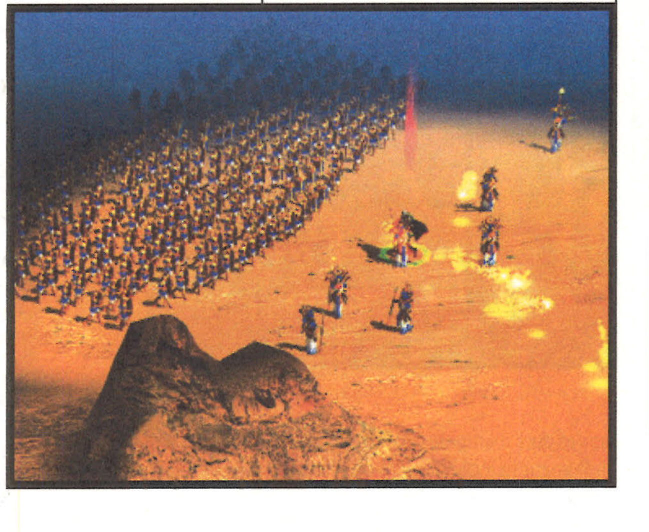
**Et boum ! Ça ne sert à rien, mais ça fait toujours plaisir.**

+ Unique en son genre
− Encore plus de microgestion
− Scénario trop peu crédible

| 2 | 2 | 4 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |



Chic une armée pour moi tout seul ! (à lire avec la voix d'Obélix).





Alors... la boule de feu, l'éclair, l'acide, la sphère de magma ou le tremblement de terre ? Ahh j'hésite !

### Un peu de technique

**Le mélange de la 2D (les petites unités) et de la 3D (grosses unités et décor) fonctionne très bien pour les besoins du jeu. L'ensemble est un peu étrange visuellement parlant, mais plutôt joli. On n'échappe pas à quelques ralentissements (pas des saccades), mais rien qui empêche de jouer. Comptez tout de même plutôt 2 GHz et 1 Go de Ram.**

# Heroes of Annihilated Empires

GROBILLISME TOTAL

UN STR/RPG HÉROÏQUE-FANTAISIE UN PEU POMPÉ SUR LE SEIGNEUR DES ANNEAUX AVEC UN GAMEPLAY BIZARRE ET DÉVELOPPÉ PAR GSC, LES AUTEURS DE L'INFÂME COSSACKS II DONT ILS RÉUTILISENT LE MOTEUR GRAPHIQUE ? VOUS PLAISANTEZ ? AH NON, APPAREMMENT, ILS SONT SÉRIEUX.

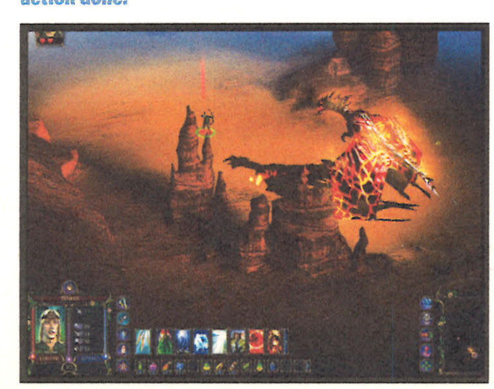

TOUT PUBLIC


7
INTERNET


LOCAL 7

CONFIG MINIMUM **CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Focus Home Interactive**
DÉVELOPPEUR **GSC Game World/Ukraine**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**

Changer de sort depuis sa librairie personnelle consomme de la mana. À ne pas faire en pleine action donc.



Elhant est un elfe, un vrai. Impétueux, arrogant, machiste, prétentieux et de façon générale complètement insupportable. Mais il a les moyens de l'être, car c'est un héros. Quand une marée de morts-vivants assiège son pays, son sang ne fait qu'un tour. Il attrape son arc et ses oreilles pointues et s'interpose avec tout l'aplomb que lui confère son petit ensemble vert très seyant. Il finira par vaincre le seigneur liche à l'issue d'une campagne durant laquelle il ne se passe pas grand-chose. Il faut dire que tout l'intérêt de Heroes of Annihilated Empires tient dans l'affrontement loufoque du monde de la magie avec celui de la technologie. Mais dans ce chapitre, il n'en est rien. Tout au plus verra-t-on quelques teasers sous la forme d'épaves de chars et d'avions de chasse écrasés çà et là. Faudra attendre la suite pour faire pleuvoir les boules de feu sur l'infanterie moderne.

### RPG/str

Mais le principal souci de ce premier opus est qu'il est trop facile. Je disais qu'il était très difficile en preview, mais c'est juste qu'HoAE demande un temps d'adaptation. Le héros devient rapidement un incroyable bourrin capable, sous l'influence de nombreuses potions, de défaire une ville de zombies et autres cavaliers fantomatiques à lui tout seul. Les missions faisant appel à l'aspect STR du gameplay (avec construction de bâtiments, récolte de ressources, création d'unités) sont un peu plus dures au début. Mais ensuite on peut délaisser totalement ces phases et envoyer Elhant en solo pour tout raser.
Le bon point, c'est que du point de vue RPG (qui fonctionne un peu à la Diablo), HoAE est carrément jouissif. Les centaines d'adversaires en 2D se font massacrer à grands coups d'épée, d'éclairs, de malédiction, de pétrification, etc. Les sorts sont nombreux et les effets très intéressants. Facile, mais fun donc, avec une course au leveling qui accroche bien le joueur et une sensation de puissance toute à fait présente.

### Mode Benny Hill

Du coup, j'espérais que le multi apporte tout son intérêt au titre. Contre le PC, qui se bat toujours en mode STR, on aura un jeu classique si l'on choisit aussi ce mode. Si on opte pour le contrôle du héros seul (RPG), une bonne connaissance gameplay est indispensable. Il faut faire de l'expérience et de l'or rapidement, trouver des nouveaux sorts et engager des tribus neutres pour harceler l'ennemi… Comme pour la campagne solo, cela se révèle assez amusant les premières fois, même si on passe pas mal de temps à courir en rond avec des hordes de monstres aux fesses. Enfin, en mode RPG vs RPG contre un humain, le jeu est bien trop déséquilibré et de nombreux défauts le rendent frustrant. Peut-être qu'avec un patch ou trente, HoAE arrivera au talon de DoTA. Mais pour l'instant, il n'est pas encore à la hauteur.

**Fumble**

### En Deux Mots

JE ME SUIS PLUTÔT BIEN AMUSÉ AVEC LA CAMPAGNE SOLO D'HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES, MAIS JE NE PEUX PAS PASSER OUTRE SA FACILITÉ ET LES NOMBREUX DÉFAUTS QUI L'EMPÊCHENT DE DEVENIR UN JEU MULTI IDÉAL. PEUT-ÊTRE QU'AVEC QUELQUES PATCHES…

+ Je me suis amusé
+ Bourrin comme on aime
- Facile
- Déséquilibré


6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE


6 INTÉRÊT

# Safecracker Expert en Cambriolage

À DOUBLE TOUR

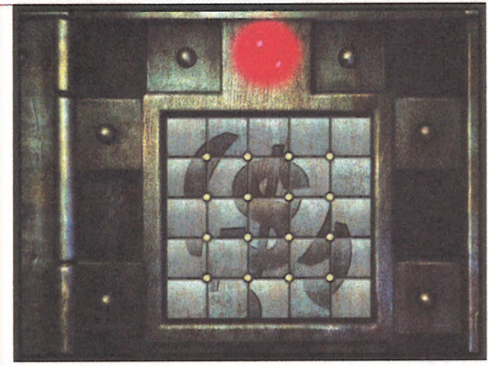
**CONFIG MINIMUM** CPU 800 MHz, 64 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo **ÉDITEUR** Atari
**DÉVELOPPEUR** Kheops Studios/France **TEXTE** en français & **VOIX** en anglais

SI VOUS ACHETEZ UN PUZZLE 5000 PIÈCES, VOUS N'AVEZ PAS BESOIN DE SCÉNARIO POUR LE FAIRE, SI ? AVEC SAFECRACKER, PAREIL.

**Des tableaux à remettre à la bonne place, les amateurs de Resident Evil 1 apprécieront.**



Un vieux millionnaire vient de passer l'arme à gauche et sa famille aimerait mettre la main sur son testament. Pas de bol, le facétieux bonhomme a planqué ça dans un coffre et pour y accéder il faudra en ouvrir une bonne trentaine d'autres. Vu que ses héritiers sont de grosses feignasses, ils vous ont engagé, vous, l'expert en sécurité à qui aucune serrure ne résiste. Voilà, c'est tout, le reste du jeu étant une succession de casse-tête plus ou moins difficiles, chacun offrant généreusement un petit sésame permettant d'accéder à un de ses vils comparses. Alors, forcément, si vous aimez vous enfoncer les doigts dans les oreilles pour vous gratouiller les méninges avec les ongles, Safecracker risque de vous plaire. D'autant que certaines énigmes donneront du fil à retordre aux plus acharnés. Images à recomposer, combinaisons à déduire à base de chiffres tronqués ou même simili Sudoku (sic), tous les classiques de la réflexion y passent. Le jeu est visuellement agréable avec ses images fixes sur lesquelles on peut effectuer des rotations, mais ça reste quand même assez vieillot. Pas de miracle donc, et seuls les fans purs et durs d'énigmes de logique y trouveront réellement leur compte. Pour eux, le jeu devrait tenir la route quelques bonnes heures avant de conclure l'aventure. Enfin quand je dis aventure, je m'avance un peu. Safecracker est un bon petit jeu sans histoire, littéralement.



**Un symbole à recomposer. Lequel ? Mystère...**

**Yavin**

+ Quelques casse-tête sympas
− Scénario digne de Doom

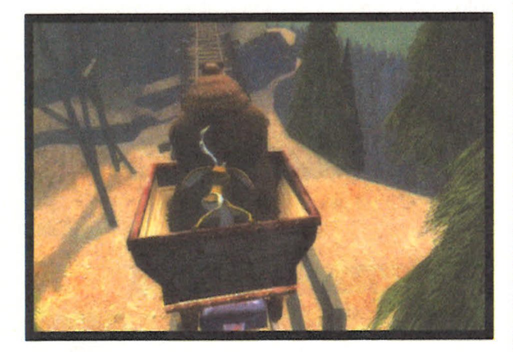
| 5 | 6 | 5 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |

# Les Rebelles de la Forêt

VOICI L'ADAPTATION DU FILM D'ANIMATION « LES REBELLES DE LA FORÊT ». C'EST CE QU'ON APPELLE UNE LICENCE JUTEUSE. ARGENT FACILE, VOUS DITES ?

BISOUNOURS

**CONFIG MINIMUM** CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** Ubisoft
**DÉVELOPPEUR** Ubisoft/Canada
**TEXTE & VOIX** en français



**Un des rares chouettes passages du jeu, on se croirait à Disneyland.**

+ C'est mignon
− Trop facile − Les nombreux dialogues, agaçants

| 6 | 6 | 3 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |

J'aime bien les ours, c'est gentil ces gros machins tout poilus, et puis ça plaît aux gosses. Visiblement, Ubisoft l'a bien compris puisque cette adaptation du film d'animation se destine avant tout aux plus petits. On se retrouve face à une succession de mini-jeux franchement inintéressants comme ramasser des putois, effrayer des chasseurs ou aller cueillir des fleurs. Toutes ces séquences étant entrecoupées de passages où les protagonistes passent leur temps à papoter à coups de phrases drôles comme des blagues carambar. Très facile, le jeu parvient tout de même à se montrer agaçant sur certains passages et je souhaite déjà bon courage aux parents qui devront gérer les crises de leurs mômes lorsqu'ils se mettront à sauter frénétiquement à pieds joints sur le clavier. La réalisation est plutôt moyenne avec des graphismes sympathiques et dans l'esprit du film, c'est tout mignon et plein de couleurs chatoyantes. Finalement, plus qu'un vrai challenge, le jeu se propose plutôt de prolonger l'expérience ciné confortablement installé devant le PC. Ce n'est pas vraiment idiot, mais ça ne suffit définitivement pas à en faire un jeu. Alors évidemment si votre enfant s'agrippe à votre manche en pleurant pour y jouer, vous pouvez toujours céder à la tentation pour le faire taire. Autrement, vous pouvez aussi lui coller une baffe, ça revient nettement moins cher.



**Là, je suis déguisé en arbre. Sam Fisher n'a qu'à bien se tenir.**

**Yavin**

# Caesar IV

DÉCLINAISON LATINE

POUR UN VIEIL AMATEUR DE JEUX, DE GESTION, CAESAR EST UN NOM QUI FLEURE BON LA NOSTALGIE. HUIT ANS ONT PASSÉ DEPUIS LE DERNIER OPUS, PETITE RÉFÉRENCE DU GENRE. DE QUOI NOURRIR DE GRANDS ESPOIRS POUR CE NOUVEL ÉPISODE.



**Quand les dieux ne sont pas contents, ils l'expriment de manière assez basique. Là, Jupiter vient de découvrir que la configuration minimale officielle de Caesar IV était une grosse blague.**

Aujourd'hui, les jeux de construction-gestion antiques, on les compte un peu par paquets de douze. Caesar c'est un peu leur papa à tous, une série qui a contribué à donner au genre ses lettres de noblesse dans les années 90. Huit ans après, Sierra nous avait promis un gros bond en avant avec l'épisode 4. Plus de bâtiments, tous plus beaux, des petits Romains bien détaillés, une simulation plus complexe, etc., etc. Et ils ont dit vrai. Oui, Caesar IV est joli, oui mes petites cités fourmillent de vie et de détails et, oui, il y a tout plein de paramètres à gérer. O.K, mais qu'est- ce qu'on se fait ch...

## Radeon jacta est

Je me suis fait à peu près tous les city-builders de l'année et celui-là est de loin le plus ambitieux graphiquement. Mais à quel prix! Pour en profiter, il faut sacrifier au choix vos nerfs ou le PEL ouvert par mamie.

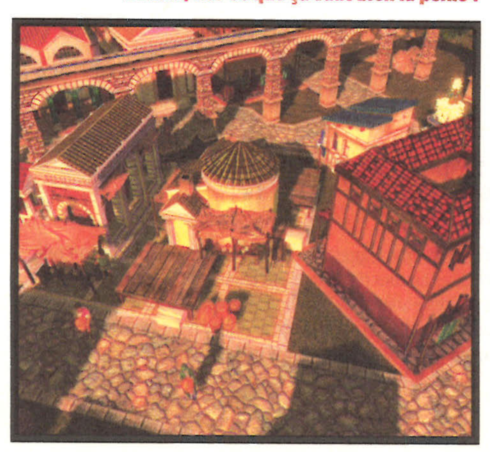


TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM** CPU 1.6 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** Vivendi Games
**DÉVELOPPEUR** Tilted Mill Entertainment/ États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en français

Sans configuration musclée, le titre est injouable. Une fois les options au minimum, fini le diaporama, mais évidemment ça n'a plus du tout la même tronche. Dans tous les cas, la caméra est assez horripilante. Le zoom arrière manque de hauteur et la totale liberté de mouvements est gâchée par le combat constant pour caler le bon angle. Côté construction, on a droit à tout plein de bâtiments, une petite centaine, bien modélisés mais sans vrai cachet, sans personnalité. Ajoutez un choix tristounet des ambiances et des couleurs et on se retrouve avec des villes sans âme. Dommage.

**Alors oui, parfois c'est super beau, mais pour vous prendre ce screen, j'ai dû ramer sévèrement en mode haute résolution. Trois retours Windows pour un joli screen, est-ce que ça vaut bien la peine ?**



## Veni, vidi, mifechi

Côté simulation, même sentiment de, comment dire... indifférence. C'est dur, mais ça résume bien. Au départ, on a un mal fou à piger la logique et l'enchaînement nécessaire. On sent que des dizaines de paramètres entrent en jeu, mais ça marche sans qu'on puisse comprendre, alors on continue de plus en plus machinalement. J'ai eu beau faire n'importe quoi sur certaines missions, je n'ai jamais été bloqué et, bizarrement, c'est frustrant. Encore une fois, c'est dommage parce que, clairement, il y avait de l'idée. Que ce soit avec la campagne, les cartes libres ou le mode online, il y a largement de quoi s'amuser. Mais pour moi, la sauce n'a pas pris. J'adore pourtant le genre, mais, là, je me suis profondément ennuyé...

**Ne**

### Un peu de technique

Chargements qui s'éternisent, moteur 3D joli mais très gourmand, retour Windows et autres petites joyeusetés, c'est peu dire que Caesar IV est une grosse machine à gaz. Sans une bécane dernier cri, vous ne vous ferez pas plaisir. Espérons que quelques optimisations soient faites avant la sortie !

**L'interface est très old school. Non seulement elle mange une bonne partie de l'écran, mais elle fait très fouillis et n'est pas vraiment agréable à l'œil. Le problème c'est qu'on en a besoin un peu tout le temps...**





### En Deux Mots

CAESAR IV AURAIT PU FRAPPER FORT ET REDEVENIR ILLICO LA RÉFÉRENCE DU GENRE, MAIS IL EST PLOMBÉ PAR UN MOTEUR BEAUCOUP TROP GOURMAND ET UN GRAVE MANQUE DE PERSONNALITÉ. À RÉSERVER AUX FANS DE LA SÉRIE.

- \+ Le plus joli city builder antique
- \+ Des dizaines de possibilités dans les missions et les constructions
- − Très mal optimisé
- − Pas d'ambiance

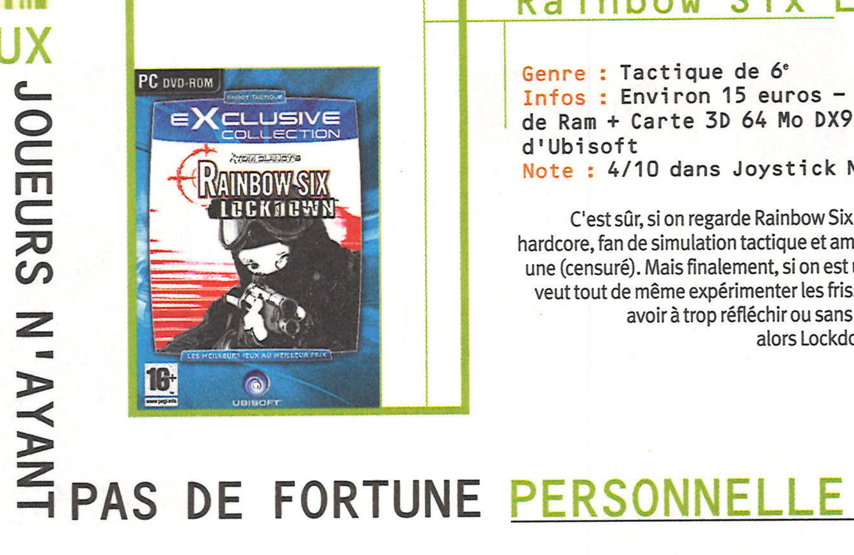
| | |
|---|---|
| TECHNIQUE | 4 |
| ARTISTIQUE | 5 |
| INTÉRÊT | 5 |

## King Kong

Genre : Déjà oublié
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 6/10 dans Joystick N°176

King Kong est un singe géant vivant sur une île mystérieuse. Hein, vous connaissez tout ça ? Ben tiens. Je suppose que vous savez aussi qu'un film est sorti sur le sujet l'année dernière ? Évidemment... Et que Ubisoft a pondu un jeu tiré de ce remake ? Bien entendu vous savez ça ! Même que c'était un FPS grand public, bien réalisé, mais au gameplay trop permissif. Mais inutile de vous expliquer ça, à vous hein ?! Et vous allez me dire que vous étiez au courant aussi pour la sortie de King Kong en budget à 15 euros ?? Oh, allez au diable.

# AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE




## Rainbow Six Lockdown

Genre : Tactique de 6e
Infos : Environ 15 euros - CPU 1,5 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo DX9 - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 4/10 dans Joystick N°179

C'est sûr, si on regarde Rainbow Six Lockdu du point de vue du joueur FPS hardcore, fan de simulation tactique et amoureux de la série, ce dernier opus est une (censuré). Mais finalement, si on est une tanche en jeu vidéo, mais que l'on veut tout de même expérimenter les frissons des brigades d'intervention sans avoir à trop réfléchir ou sans manier la souris comme un progamer, alors Lockdown peut convenir. Surtout à petit prix.

## Au Cœur de Lascaux + Voyage au Cœur de la Lune

Genre : Myst-like
Infos : Environ 30 euros - CPU 800 MHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Gamme « Double Jeu » de chez Nobilis
Note : 5/10 dans Spécial été 05 et 7/10 dans le N°175

Dans sa gamme « Double Jeu », Nobilis propose pas mal de doubles navets, mais pas que ça. J'ai repéré pour vous, avec mes petits yeux habitués à dénicher des objets cachés dans des écrans de jeu en 3D précalculée, un pack intéressant. Au Cœur de Lascaux fait partie du lot des titres Khéops à devenir vraiment bien foutus. Trop court, il reste néanmoins sympathique à découvrir. Voyage au Cœur de la Lune est plus abouti et contentera les amateurs de puzzles un peu plus ardus. Valable, pour 30 euros les deux.

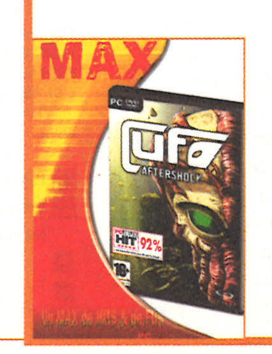





## UFO : Aftershock

Genre : Survie
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Gamme MAX de Nobilis
Note : 7/10 dans Joystick N°176

Puisque l'avenir pour un quelconque Jagged Alliance 3D s'annonce plutôt sombre, les fans de combats tactiques au tour par tour n'ont plus trop d'espoir de fignoler des petites équipes de psychopathes armés jusqu'aux dents. C'est bien triste. Heureusement, de son côté, la série UFO arrive à tirer son épingle du jeu. Rien de génial, mais Aftershock débarque pour 15 euros. C'est peut-être le bon moment de sortir ses flingues du placard.



# NOUVEAU

## Achetez vos jeux sur micromania.fr

Votre magasin Micromania en ligne est **ouvert** **24 h/24 et 7 jours/7**

Connectez-vous et découvrez les nombreuses **offres "spéciale ouverture"**






All trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. - Visuels non contractuels

**Toute l'actualité du jeu vidéo, les adresses de tous les Micromania sur micromania.fr**

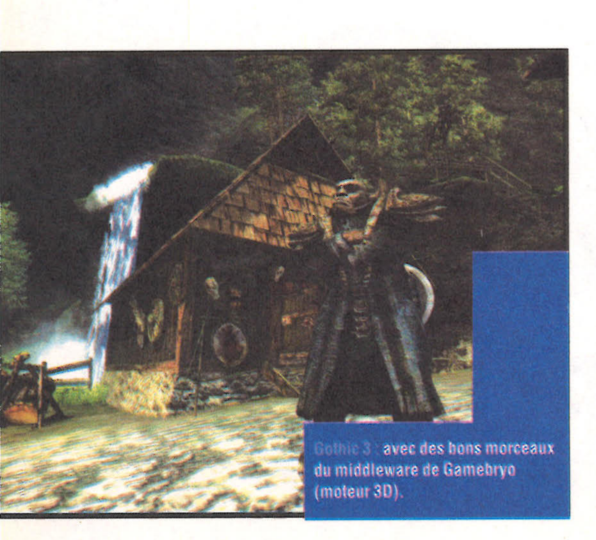



**PLUS DE 250 MAGASINS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE**

# LES MACHINES À GAGNER DU TEMPS

PAR FASKIL

*Déjà très ancré dans les mentalités aux États-Unis, le middleware commence timidement à faire son apparition en France. L'occasion pour nous de rendre visite à de jeunes développeurs qui en veulent et de répondre à la question : mais c'est quoi en fait le middleware ?*


Gothic 3 : avec des bons morceaux du middleware de Gamebryo (moteur 3D).

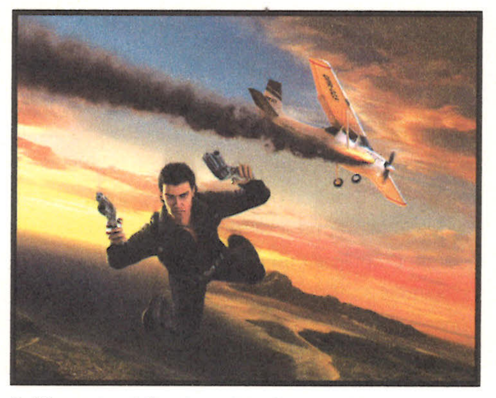
Si vous vous intéressez un tant soit peu aux métiers du jeu vidéo, vous avez déjà dû croiser l'expression dans de nombreux articles sur le sujet. Que renferme donc ce terme obscur de « middleware » ? Comme son nom l'indique, il s'agit d'un logiciel ou d'une suite de logiciels (le suffixe « ware ») qui s'intègre au cœur d'un jeu (le préfixe « middle ») et permet aux développeurs d'avoir accès à certains outils spécifiques destinés à remplir certaines tâches particulières. L'exemple le plus parlant est sans aucun doute le moteur physique « Havok ». Développé par la société irlandaise éponyme, il comprend un ensemble de routines dont l'objectif est d'éviter au développeur la tâche pénible d'avoir à réinventer la roue à chaque fois, en reprogrammant complètement des algorithmes que d'autres ont déjà pris la peine de peaufiner. Voilà, en gros, c'est ça le middleware. Comme dirait l'autre, ce n'est pas sorcier. Le gros avantage de telles solutions, c'est qu'elles permettent de bénéficier d'outils existants (et a priori éprouvés) et de profiter de ce gain de temps pour se concentrer sur le cœur du jeu : le contenu.

## L'AMOUR DU RISQUE

Sur le marché américain et au Canada, la pratique est déjà largement entrée dans les mœurs. Des sociétés comme RenderWare, SpeedTree ou la susdite Havok font leur beurre avec des solutions clé en main qui font la joie des développeurs, libres alors de se concentrer sur le game design ou de rentrer chez eux plus tôt pour profiter un peu

Half-Life 2 : Inutile de vous en remettre une couche sur Havok, le moteur physique qui poutre, vous le connaissez par cœur.





Just Cause : Les vidéos d'intro du jeu (en format Bink), c'est du middleware made in Rad Game Tools.



Lineage II : « powered » par le moteur Unreal (en string).

de leur vie de famille. Chez nous, ça coince encore un peu. Le middleware est un marché difficile, les éditeurs de l'Hexagone préférant la plupart du temps faire leur cuisine en interne. Mais les choses commencent à bouger et de plus en plus de produits apparaissent sur le marché. Malgré tout, la vie d'un développeur de middleware est encore bien loin d'être rose. Deux difficultés majeures : le financement et le démarchage. Trouver des sous n'est pas une mince affaire : les banques sont plutôt frileuses, connaissent mal le marché et rechignent à délier les cordons de leur bourse pour un business qui doit encore faire ses preuves. Heureusement, l'État propose quantité d'aides qui, cumulées les unes aux autres et enrobées de fonds propres, permettent néanmoins de se lancer dans l'aventure. Reste alors à démarcher les éditeurs pour réussir à les convaincre qu'ils ont besoin de ce type de produits. Et là non plus, les choses ne sont pas simples.

## PAROLES, PAROLES, PAROLES

S'il est relativement aisé d'accrocher l'attention d'un éditeur dès lors qu'on a un produit sexy, utile et efficient, les belles promesses émises sur un Salon sont très souvent tributaires d'un paquet de facteurs sur lequel les développeurs de middleware ont peu d'emprise, voire aucune. D'abord, il faut parvenir à installer une relation de confiance avec l'éditeur. C'est lui qui investit ses brouzoufs et il n'a pas particulièrement envie de se rendre compte en cours de route que l'outil dans lequel il a mis son pognon lui en fait perdre plus qu'il n'en gagne. Le maître-mot est « confiance ». Une situation délicate un peu paradoxale, puisque, pour un développeur de middleware qui veut se faire connaître, il faut vendre et pour vendre, il faut être connu. Pas facile. Le plus gros problème est sans conteste lié à l'appréciation du produit. Pour un moteur d'I.A., par exemple, on en confiera l'évaluation à la personne dont le boulot en interne consiste justement à coder de tels scripts d'intelligence artificielle. Forcément, il risque de ne pas être particulièrement enclin à scier la branche sur laquelle il est assis et dans la majeure partie des cas, il est fort probable qu'il dénigre le produit pour éviter de se retrouver au chômage. Sans compter que ces évaluations se font généralement dans des situations particulièrement contraignantes (cela prend du temps et l'éditeur n'a pas que ça à faire), assorties de NDA (« Non Disclosure Agreement »). Il faut donc en permanence assurer un suivi pour ne pas risquer de voir le middleware finir au fond d'un tiroir. Et encore une fois, ce démarchage permanent demande du temps et de l'argent, deux choses dont ne disposent pas forcément de jeunes sociétés qui démarrent. Sans compter qu'un deal signé ne signifie pas automatiquement fortune, gloire et beauté. Les cycles de production sont tels que le feu vert d'un éditeur précède souvent de plusieurs mois la concrétisation d'une vente. Et pendant ce temps-là, il faut se débrouiller pour ne pas avoir à se contenter quotidiennement de pâtes et d'eau fraîche.

## PRENDRE UN ÉDITEUR PAR LA MAIN

Alors, que faire pour sortir du lot, réussir à concrétiser de juteux deals et se payer une Porsche ? Simple : renforcer les avantages intrinsèques d'une solution middleware (gain de temps évident pour l'éditeur) avec la notion de « service ». Plutôt que de vendre simplement une solution toute faite, les développeurs de tels outils proposent également d'accompagner l'intégration de leur bébé dans un produit fini. Quelque chose ne fonctionne pas comme cela devrait ? Besoin d'un outil supplémentaire ? Pas de problème, on intègre les bidules adéquats pour s'adapter aux requêtes du client. L'objectif ultime, c'est de diminuer au maximum le facteur « risque ». Les coûts de développement sont de plus en plus élevés (on tourne aujourd'hui autour des 5 millions d'euros par jeu), il est donc impératif pour un éditeur de les rationnaliser. Comment ? En accélérant des pans entiers du développement grâce à des outils existants qui ont déjà fait leurs preuves. Une solution, idéale sur le papier, mais qui a encore du mal à se concrétiser dans les faits. Ce qui n'empêche pas de petits jeunes qui en veulent à se lancer dans l'aventure. C'est le cas des sociétés Omegame et SpirOps que nous avons rencontrées dans leurs locaux parisiens.



The Movies : La magie du cinéma sur nos PC grâce à Renderware, le middleware de Criterion.

« T'en penses quoi, je rajoute un écran ? » Développeur d'I.A., un métier qui prend de la place. (Jérôme Hoibian, SpirOps).



Oblivion : Les arbres ultra-réalistes sont à mettre au crédit de SpeedTree, le middleware de la société américaine IDV.

## Mini-bio

Jérôme Hoibian et Axel Buendia.

# Axel Buendia Jérôme Hoibian (SpirOps)

*Axel Buendia est, avec Jérôme Hoibian, à l'origine de SpirOps AI, un éditeur d'intelligence artificielle proposé en middleware. Sur leurs CV traînent des noms comme Cryo, Polygon Studio et 4X Technology. Leur objectif : créer la meilleure I.A. possible.*

Joystick : Pour un éditeur, quels sont les avantages offerts par une solution middleware ?

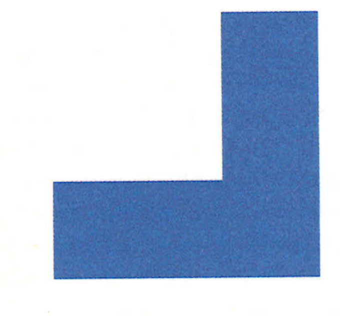
Axel Buendia : Les préoccupations de l'éditeur diffèrent quelque peu de celles du studio de développement. L'éditeur est principalement concentré sur le calendrier de production et la qualité du jeu. Il a une vision plus globale du jeu, par rapport à son planning de sorties et au public ciblé. Les avantages sont donc doubles : il s'agit de s'assurer une certaine qualité finale (un bel affichage par exemple en utilisant un moteur 3D réputé). L'éditeur cherche également à ce que la production respecte le calendrier. Le développement d'outils technologiques est souvent incertain et peut entraîner des retards conséquents. En utilisant un middleware, les outils technologiques sont déjà à disposition et, a priori, fonctionnels. Le studio n'a plus qu'à se concentrer sur le cœur de son métier : la création d'un jeu.

Comment fonctionne SpirOps et comment s'intègre-t-il dans un jeu ?

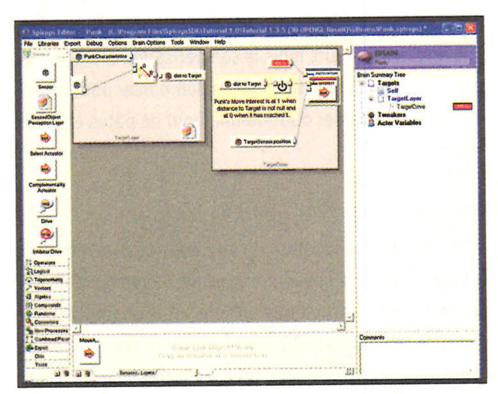
SpirOps AI est un éditeur de comportements. Il permet à une équipe de développement de créer rapidement des comportements complexes, à même de convaincre un joueur. L'intelligence se construit bloc par bloc, chaque bloc se focalisant sur un aspect du cerveau (celui qui gère l'attaque, la fuite, etc.). Le cerveau final est le résultat de l'assemblage de ces blocs. Ainsi, le concepteur peut rajouter autant de blocs qu'il désire dans le cerveau pour obtenir le comportement qu'il souhaite, sans avoir à se préoccuper de la complexité des interférences entre ces blocs (qui sont gérées par le système). Une touche et l'éditeur génère le code C++ de l'I.A. décrite par le cerveau. Par un système de senseurs assez simple, ce code s'interface avec le jeu. Et voilà, les personnages se comportent dès lors selon vos désirs. SpirOps AI Debug vous permet de suivre leurs décisions et de vérifier pour chacune d'elles les choix que le personnage avait. Il devient ainsi très simple de voir quelle partie du cerveau ne fonctionne pas correctement et d'apporter les corrections nécessaires... En général, en deux jours, SpirOps AI est complètement intégré dans une production et on peut tester la manière dont les premiers cerveaux animent leurs personnages.

Comment fonctionne l'implémentation d'un middleware ?

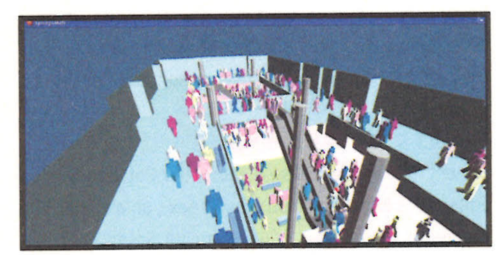
La plupart du temps, le studio achète le middleware pour un titre. Mais parfois, certains éditeurs trouvant le middleware particulièrement adapté à leurs productions décident de passer un contrat cadre, englobant toutes les productions. L'éditeur peut alors négocier un prix plus intéressant, et la société de middleware en tire un revenu conséquent plus stable. Ce prix est soit fixe, soit relatif aux ventes du jeu (royautés). Les royautés sont souvent difficiles à négocier car les studios essaient alors de les imputer à l'éditeur. Les négociations sont souvent très difficiles...



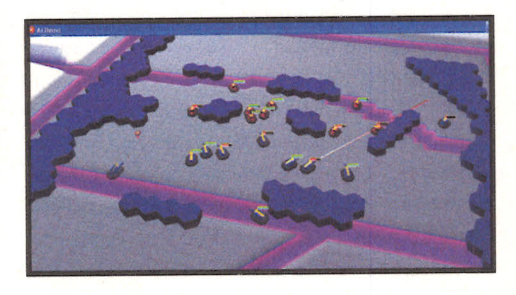
Avouez que la couverture de leurs locaux est parfaite.



Voilà à quoi ressemble un « cerveau » dans SpirOps IA.



SpirOps IA : des démos de comportements « réalistes » plutôt bluffantes.

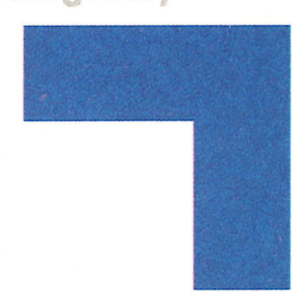




## Mini-bio

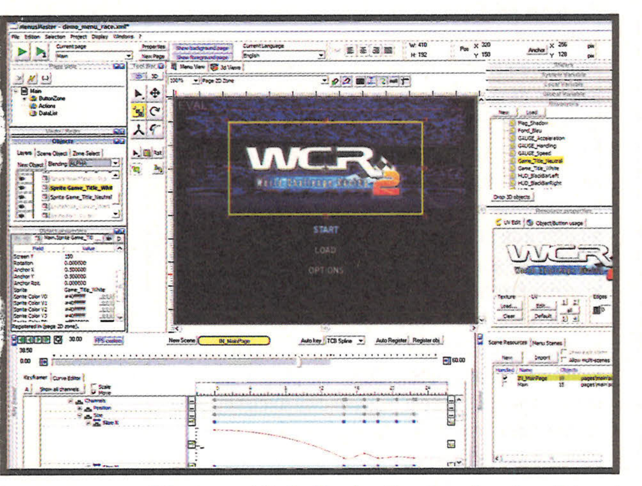
# Sébastien Kohn
# Nicolas Perret
## (Omegame)

Sébastien Kohn et Nicolas Perret.






Menus Master : un middleware pour simplifier la création d'interfaces et de menus.



Grâce à une palette d'outils exhaustive, n'importe quel graphiste peut désormais « coder » à 90% sa propre interface.

*Sébastien Kohn est l'ancien rédacteur en chef d'Overgame.com et a fondé avec deux anciens de Delphine Software International, Nicolas Perret et Alain Tinarrage, la société Omegame. Ils éditent Menus Master, un middleware dédié à la réalisation d'interfaces de jeux.*

Joystick : Pourquoi avoir décidé de vous lancer dans le middleware, plutôt que de rejoindre un studio de développement classique ?

Sébastien Kohn : Nous avons fait preuve de pragmatisme. Nous avions un middleware opérationnel en notre possession. Menus Master est en effet à l'origine un outil interne qui a été développé au sein de Delphine Software International (DSI). Il a été utilisé notamment pour la réalisation des menus de la série Moto Racer. Nicolas Perret, qui avait supervisé son développement, a eu la bonne idée d'en récupérer les droits lorsque DSI a mis la clé sous la porte.

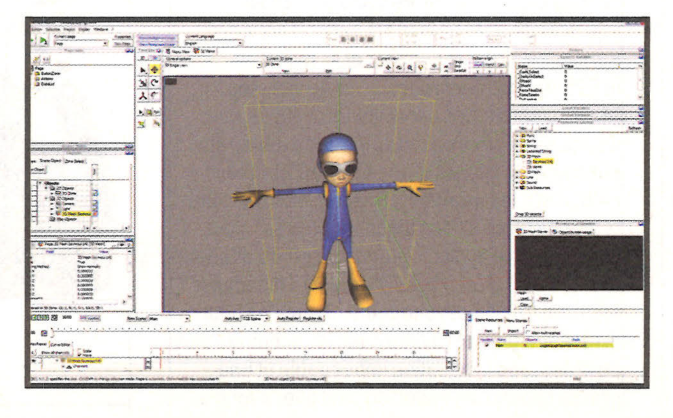
C'est ce qu'on appelle une bonne idée, effectivement.

Une idée brillante même, car malgré son rôle crucial, la conception de l'interface était, jusqu'à une date très récente, rarement appréhendée avec suffisamment d'attention. Les développeurs étaient en effet généralement plus intéressés par le jeu en soi plutôt que par les moyens de permettre au joueur d'en profiter pleinement. La démocratisation des jeux vidéo, qui s'adressent à un public toujours plus large, pousse aujourd'hui les développeurs de jeux à considérer les interfaces avec plus d'attention. Résultat : nous n'avons pas véritablement de concurrence sur ce secteur et nous avons une foule de demandes d'évaluation, ce qui illustre bien cette prise de conscience généralisée. Notre souhait est donc de faire de Menus Master la solution de référence pour la réalisation d'interfaces de jeux et d'avoir ainsi, dans quelques années, les moyens de monter un studio de développement de jeux vidéo en France.

Et sinon, quelles sont les spécificités de Menus Master ?

L'intérêt principal de Menus Master est qu'il permet aux artistes de réaliser seuls la quasi-intégralité de l'interface, sans l'aide de programmeurs, ce qui fait non seulement gagner beaucoup de temps, mais aussi économiser l'activité des programmeurs, qui peuvent travailler sur d'autres aspects du jeu. Menus Master permet par exemple d'utiliser n'importe quel moteur 3D, il gère le délicat problème des interfaces multilingues et sa souplesse de fonctionnement permet aux artistes de réaliser très rapidement de nombreux prototypes et de les tester à tout moment, en conditions réelles. Enfin, côté intégration, c'est très simple pour un programmeur, puisqu'il lui suffit de relier une vingtaine de fonctions virtuelles les unes aux autres pour faire fonctionner dans le jeu une interface réalisée avec Menus Master. En plus, Menus Master n'opère aucune allocation une fois qu'il est chargé en mémoire 3. Et là, normalement, les programmeurs qui nous lisent devraient sauter de joie et lancer une partie de Quake pour fêter l'événement.

Moi je vais lancer un DotA, mais l'idée est la même...



# Quoi de Neuf

par Caféine





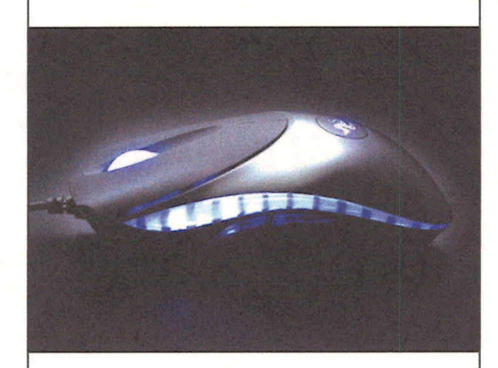
## Logitech G25 Racing Wheel

Désolé, vraiment. Je me sens obligé de m'excuser d'avance auprès de toutes les compagnes, mères, frères, sœurs, enfants et autres personnes qui vont souffrir d'un manque d'argent dans la maison à cause de cette page. Parce que si vous êtes un minimum atteint de Yavinite, la version légère, pas celle qui oblige à porter un casque, vous risquez d'avoir très envie d'acheter ce produit. Résumons les symptômes : vous aimez beaucoup les jeux de voitures. Les vrais, pas Ridge Racer. Ceux où il faut freiner dans les virages pour ne pas aller faire des pâtés de sable sur les côtés de la piste. Vous avez un bon PC qui ne nécessite pas d'upgrade dans un avenir proche. Et surtout, vous avez enfin compris qu'une simulation de bagnoles au clavier, c'est comme essayer de faire boire de la grenadine à Fumble : c'est pas humain. Enfin - et c'est important - vous avez quelques euros devant vous. Bref, les conditions idéales pour aller dépenser des brouzoufs pour acheter un gros carton vert très lourd avec marqué G25 dessus. Au déballage, c'est l'extase : 3 pièces de luxe pour enfin profiter de titres comme GTR2 ou le future Race de Simbin (qui gère déjà le G25 dans la version preview). Parce que, outre le pédalier et le volant, le G25 dispose aussi d'un levier de vitesses. Mais commençons par le volant : vêtu de cuir, il dispose des deux ailettes indispensables aux passages de vitesse d'une F1, avec 2 boutons en plus sur les branches. Prise en main parfaite, retour de force à vous arracher un bras, c'est simplement le meilleur produit du genre depuis le Momo (de Logitech aussi du reste). Le pédalier ? Idem, un truc de psychopathe : 3 pédales pour disposer d'un embrayage dans les simus les plus pointues, une fabrication impeccable et une grosse résistance quand on veut aller à fond à fond à fond. Ça vous fera les mollets. Et pour finir, la boîte de vitesses donc, à 6 rapports ou en mode séquentiel, qui peut ne pas être branchée si vous désirez ne pas tout installer pour faire juste une partie de jeux de F1. Au niveau sensations, pas la peine de vous en tartiner des pages, c'est juste parfait, avec en plus un système de fixation suffisamment simple et efficace pour ne pas soupirer à l'idée de sortir la bête de son carton. Le seul petit souci sera d'ordre financier comme je l'évoquais au début de ce texte. Mais après tout, 300 euros ça reste abordable pour avoir l'impression de piloter des voitures qui en coûtent 2000 fois plus. Voilà, en plus je vous aide à trouver des excuses pour convaincre madame. Non ne me remerciez pas, ça me fait plaisir.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
ENVIRON 300 EUROS





## Microsoft LifeCam VX-6000

Bien plus petite qu'elle ne le laisse paraître sur la photo, cette nouvelle Webcam Microsoft offre une qualité d'image très correcte. Équipée d'un capteur de 1,3 millions de pixels et d'un micro avec réducteur de bruit, elle se distingue aussi de la concurrence par un pied qui peut faire office de pince, pour aller se coincer en haut d'un écran LCD par exemple. Je vous fais grâce des détails concernant son bouton pour allergiques à la technique, qui déclenche automatiquement une conversation vidéo avec un contact dans MSN. Parlons plutôt de deux innovations intéressantes : un focus manuel possible (c'est plus que rare) et une lentille grand angle qui permet de mettre dans le champ votre énooorme tête. Intéressant mais insuffisant pour aller détrôner Logitech dont les modèles haut de gamme restent meilleurs en termes de qualité d'image et d'offre logiciel. Same player try again.

Fabricant : Microsoft
Site Web : **www.microsoft.fr**
Prix : Environ 100 euros



## Razer Copperhead

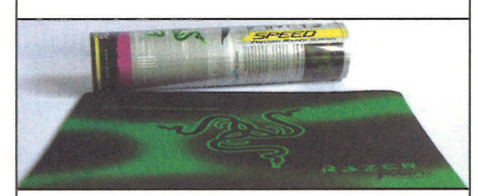
Tellement populaire chez certains joueurs que Microsoft s'en inspire pour sortir la Habu en partenariat avec Razer, je n'ai pour ma part jamais été fan de cette souris. Forme trop plate à mon goût, boutons latéraux laborieux à utiliser, 2000 dpi possibles alors que je suis rarement à plus de 800. Bref, mes copains qui adorent me jettent des cailloux régulièrement. J'en parle (enfin) ici pour préciser que c'est bien Razer qui fera le soft de la Habu de MS, ce qui devrait permettre de faire découvrir la marque au grand public. Ça nous donnera une chance de voir débarquer leur nouveau clavier pour joueur (le Tarentula, tout un programme) en Azerty avant 2012.

Fabricant : Razer
Site Web : **www.razerzone.com**
Prix : Environ 60 euros

## Razer Mantis

Allez, encore un vieux produit dans le Quoi de Neuf, mais dispo depuis « peu » officiellement chez nous, le tapis souris qui fait aussi nappe : 444 mm x 355 mm x 4,3 mm. En tissu superbienpourlessouris et en gomme pour pas déraper, la bête est livrée roulée (vaut mieux vu la taille) et permet de manger sa pizza sans salir le bureau. Plus sérieusement, pour les excités du mulot qui trouvent toujours les tapis trop petits, celui-là fera l'affaire. Sinon, va falloir consulter un médecin.

Fabricant : Razer
Site Web : **www.razerzone.com**
Prix : Environ 30 euros




**Offre spéciale**

ABONNEMENT IMMÉDIAT AU 01 44 84 05 50

**joystick**
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

et recevez en cadeau un tour de cou Joystick !

*Dans la limite des stocks disponibles

**BULLETIN D'ABONNEMENT**

**À retourner accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à : Joystick - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19**

PQ86

**1 an /11 nos** de Joystick + un tour de cou JOYSTICK
au prix de **39,50 €** au lieu de 71,50 €*.

46% DE RÉDUCTION

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :
❑ Chèque bancaire
❑ CB n° ________________
cryptogramme ___ Expire le : __ __ (validité minimale 2 mois)

**Date et signature obligatoires :**

(*) Champs obligatoires

Nom* : .................... Prénom* : ....................
Adresse* : ....................
.................... Ville* : ....................
Code postal* : ______ Date de naissance* : __ __ ____
Tél fixe* : .................... Tél portable* : ....................
e-mail* : ....................

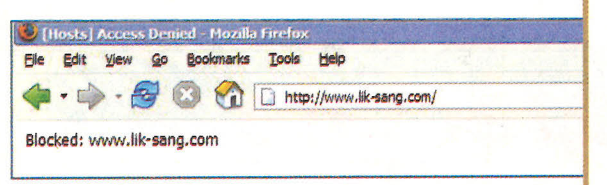
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox360 De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,50 euros (01/06/06). Le tour de coup ne peut être vendu séparémment **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/06 et dans la limite des stocks disponibles.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future France et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future..

# DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

**La vie de fanboy n'est pas si simple. On a beau être aveugle, il vient toujours un moment où l'on est obligé de se rendre à l'évidence. Au hasard, lorsque son logiciel préféré part en endive. C'est d'ailleurs tellement difficile à assumer qu'en ce moment, je rase les murs et je baisse le nez...**




**Certaines listes d'exclusion sont un peu violentes, le site de vente en ligne de consoles Lik-Sang se retrouve banni sans qu'on sache pourquoi.**

## HostsMan

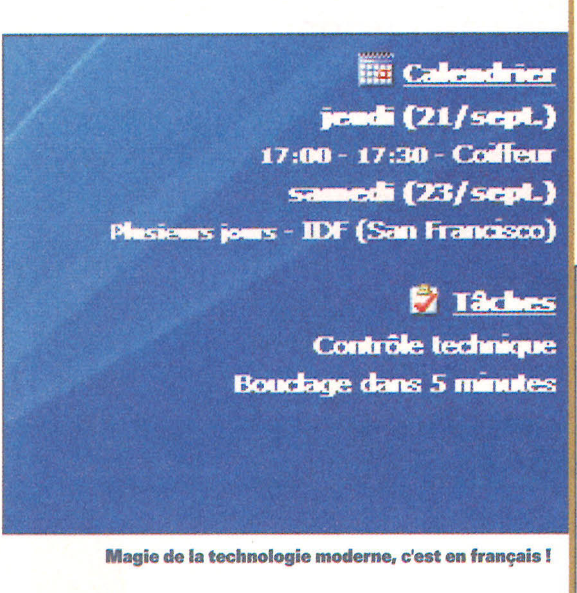
Le drame avec Windows, c'est que les fonctionnalités les plus banales se retrouvent toujours détournées par le premier virus venu. C'est le cas des fichiers dit « hosts ». Une petite séance de rappel s'impose. Vous connaissez tous l'adresse de Google. Trois w devant et un .com au bout, c'est facile. Sauf que la véritable adresse est un poil plus dur à retenir : « 72.14.221.104 ». Lorsque vous tapez un alias textuel, votre navigateur va interroger un serveur spécial dit « DNS », une sorte de table de correspondance géante qui contient pour chacun des alias leur adresse IP. Windows propose cependant une série de mécanismes pour éviter de les embêter en permanence. Il s'agit tout d'abord d'un « cache » qui conserve en mémoire les requêtes précédentes. Mais il existe aussi un moyen de spécifier « en dur » une correspondance. C'est ce que l'on appelle le fichier « hosts », qui se trouve bien caché dans votre répertoire « system32 ». J'aime y placer un alias vers l'adresse IP de mon routeur par exemple (« mouette », c'est plus rapide à taper que 192.168.1.1). Sauf que certains logiciels peu scrupuleux font la même chose. Typiquement, ils feront pointer les serveurs des auteurs d'anti- virus dans le vide pour être sûr que vous ne puissiez plus les mettre à jour. C'est sournois et l'on ne comprend pas forcément d'où cela vient. C'est là qu'intervient HostsMan, il va remplacer le service de cache DNS de Windows en s'assurant que personne ne corrompe votre précieuse table. Vous pourrez l'éditer directement à partir du logiciel et même « blacklister » automatiquement une série de sites Webs connus pour leurs méfaits (on a le droit à un petit message dans le navigateur). Un véritable bonheur.

- VERSION : 3.0 beta 1
- ÉDITEUR : R.J. Governa
- LICENCE : Freeware
- URL : http://hostsman.abelhadigital.com/

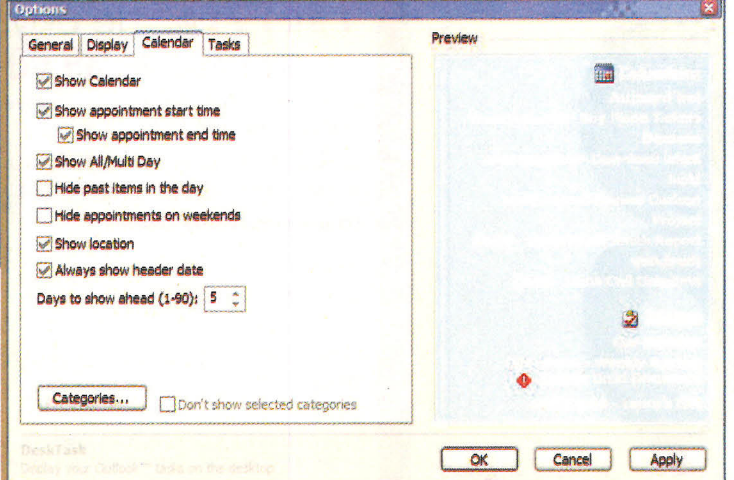
## DeskTask

- VERSION : 1.0 RC10
- ÉDITEUR : Cathago
- LICENCE : Freeware
- URL : www.carthagosoft.net

Afficher des informations utiles sur le bureau, des tas de logiciels sont capables de le faire. Avec plus ou moins de bonheur, certains prennent quelques dizaines d'heures à configurer, d'autres font la compétition avec iTunes sur les recommandations système. DeskTask ne fait pas de fioritures. Il se cantonne à Outlook et il vous permet d'afficher en surimpression vos prochaines tâches et rendez-vous. Emplacement, couleurs, transparence, tout est configurable aux petits oignons. Pas besoin d'en faire des tonnes, l'essayer c'est l'adopter.




**Magie de la technologie moderne, c'est en français !**




**Côté options il y a de quoi faire...**

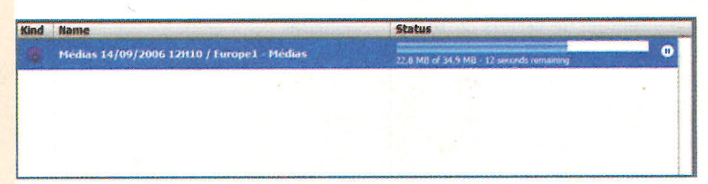
## iTunes

- VERSION : 7
- ÉDITEUR : Apple
- LICENCE : Freeware
- URL : www.itunes.com

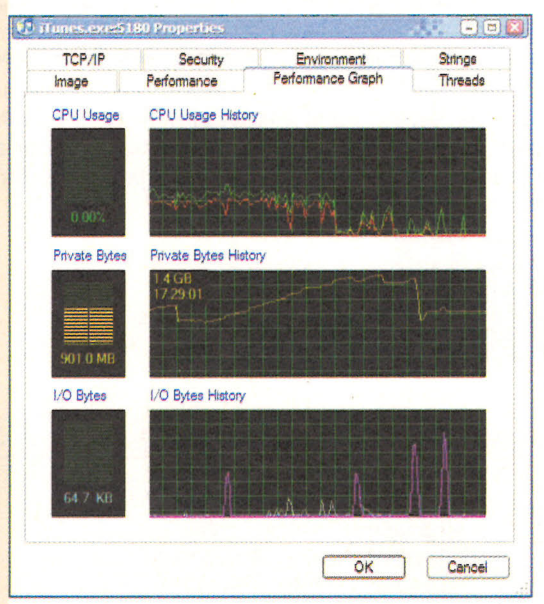
C'est qu'en plus, la journée avait bien commencé. Un soleil radieux, des mouettes qui chantent la sérénade, que demander de plus !? Une intervention de Steve Jobs ? Allez, pourquoi pas. D'autant qu'on avait droit à un beau paquet de rumeurs. Sur la fameuse « boîte magique » qu'on brancherait sur sa télé par exemple. Celle dont je prédis l'arrivée tous les 6 mois depuis 4 bonnes années. Coup de bol, j'aurai enfin raison en janvier prochain ! Il était temps. Cela parle beaucoup d'un téléphone tout aussi magique qui pourrait nous faire oublier les Smartphones de Sony Ericsson. Il n'est, aux dernières nouvelles, pas attendu avant le passage du père Noël. Ce que le patron d'Apple présente est encore mieux. Vous ne voyez pas ? Allons : à quoi rêvent les C_Wiz la nuit (et le jour aussi) ? Faire certifier « SLI » leurs mouettes ? Non, c'est beaucoup plus simple, je rêve d'une nouvelle version d'iTunes. Une vraie, pas un trop léger coup de peinture comme l'était la 6. Et voilà donc que Steve me fait monter au septième ciel avec la dernière mouture de mon lecteur multimédia préféré. J'ai même l'impression que l'on a glissé des substances psychotropes dans mon eau gazeuse de prédilection. Steve parle d'un support de multiples bibliothèques de fichiers en parallèle, d'un véritable gestionnaire de téléchargement pour les podcasts, de la suppression des blancs entre les morceaux... Il m'achève avec la récupération automatique des pochettes des albums. Le tout accompagné d'un nouveau mode de visualisation où l'on se balade virtuellement entre ses disques à coups de roulettes de souris. Je croyais avoir atteint le nirvana. Hallucination ou pas, je suis vite redescendu sur terre en téléchargeant la bête. On passera sur la disparition de ce couple un peu trop beau qui nous vantait les mérites de l'iPod lors de l'installation pour se concentrer sur ce qui ne va pas. Tout d'abord la gestion des multiples bibliothèques : un leurre. Il s'agit en effet de séparer sa musique de ses vidéos ou de ses podcasts. Traîtrise ! Je me console sur le téléchargement des pochettes. C'est tout sauf automatique, même lorsqu'on le précise dans les options. Et quand on le force manuellement, on remarque que monsieur Apple n'a pas eu la bonne idée d'utiliser son gestionnaire de download pour nous indiquer ce qu'il se passe. Résultat : on doit jongler avec le mini-écran LCD pour voir la progression. Alors quid de la vue « en pochettes » ? C'est magique, et on s'amuse comme un gamin pendant une bonne heure. Avant que l'on ne s'aperçoive que sa machine commence à sérieusement ramer. La version 6 pouvait, dans ses pires heures, taper allégrement les 100 Mo de Ram. Ce qui me faisait dire qu'iTunes devait être considéré comme un luxe. Un petit plaisir déraisonnable que l'on aime s'offrir. Sauf qu'ici, même avec une config de bourgeois, il est difficile de justifier les desiderata du mode pochette. Et là, c'est juste dramatique : 200 Mo avec une ridicule cinquantaine de morceaux ? Steve, qu'as-tu fait ! Une version 7.0.1 devrait arriver rapidement pour corriger les plus gros bugs (elle sera déjà sûrement là quand vous lirez ces lignes), mais le chantier est loin d'être terminé. Je suis à deux doigts du divorce...



La nouvelle interface d'iTunes 7 est pourtant bien alléchante...



Le gestionnaire de téléchargement, la grande bonne idée...

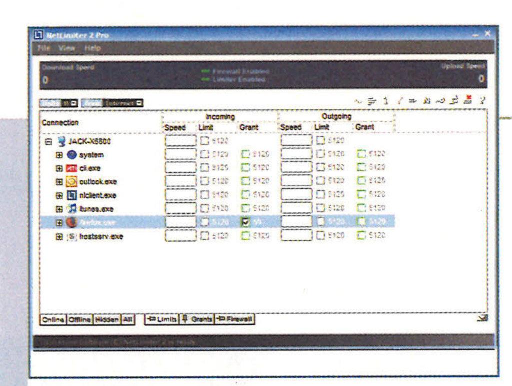


Pris en flagrant délit par Process Explorer, 900 Mo de Ram en moyenne et une pointe à 1.4 Go.



# Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ



En plus de limiter la vitesse maximale de chaque application, on peut « réserver » une partie de la bande passante pour d'autres afin de garantir une qualité de service.

## AudioShell

Il n'y a rien de plus désespérant pour quelqu'un qui aime le désordre que de voir quelqu'un (ou quelque chose) tenter de ranger à sa place. Du coup, lorsqu'il s'agit de classer mes fichiers musicaux, je me fais violence et je le fais moi-même. Et ne me lancez même pas sur la « consolidation » d'iTunes. Reste que l'on a souvent besoin d'effectuer de petites corrections, comme éditer les fameux « tags », ces données incluses au sein du fichier qui servent à savoir ce qu'ils contiennent (Metadata en anglais, toujours bien à placer dans la conversation). Lorsqu'on les traite par paquet, rien de tel qu'un outil comme The Godfather ou Tag & Rename. Pour les retouches mineures, on aimerait faire cela d'un clic droit dans l'explorateur Windows. Cela tombe bien, c'est justement ce que permet AudioShell. Il rajoute un petit onglet dans la vue des propriétés des fichiers qui vous laisse modifier à loisir tous les tags et même y ajouter une pochette. Là où cela devient quasi mystique, c'est qu'on peut éditer en simultanée une série de fichiers. Il est ainsi possible d'altérer d'un coup le nom de l'artiste pour tout un album, sans pour autant changer le nom des titres. Oui, c'est un peu comme dans iTunes en fait. La consommation mémoire en moins et la rapidité en plus.

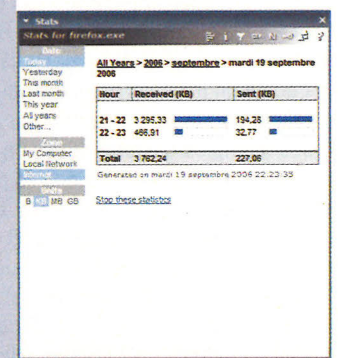
Interface simple et sobre, c'est du Java.

- VERSION : 1.3b1
- ÉDITEUR : Softpointer Inc
- LICENCE : Freeware
- URL : www.softpointer.com

## NetLimiter Pro

- VERSION : 2.0.9
- ÉDITEUR : Locktime Software
- LICENCE : Shareware, 30 $
- URL : www.netlimiter.com

Un peu plus d'une année de développement pour cette version 2 de NetLimiter, autant dire que l'on y croyait plus trop. Et pourtant, le miracle est bel et bien là. Le logiciel magique qui permet de limiter la bande passante assignée à chacune de ses applications est de retour. Il vous en coûtera une trentaine de dollars, mais croyez-moi, c'est peu cher payé. Car il intègre la fonctionnalité que l'on attendait tous : un firewall ! Et de belle facture, il aura réussi à me rappeler feu AtGuard, ce pare-feu autrefois mythique qui s'est fait transformer en l'infâme machin de Symantec. Certes, c'est encore un peu basique et il faudra vite décocher dans les options la surveillance des paquets UDP avant de devenir fou. Mais, une fois mis en place, NetLimiter fait un sacré bon boulot en permettant de contrôler on ne peut plus précisément ce qui se passe sur son réseau. On en redemande !



Parmi les fonctionnalités amusantes du firewall : ses statistiques d'usage d'une application, heure par heure.

## Top Utilitaires de la rédac

- **Lecteurs vidéo :** BSPlayer 2.1, Media Player Classic 6.4.9.0, VLC 0.8.5, Media Portal 0.2.0
- **Lecteurs audio :** iTunes 7, Winamp 5.24, Foobar 2000 0.9.4b3, Deliplayer 2.50
- **Mailreaders :** Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.5.0.7
- **NewsReader :** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 3.7, Xnews 6.1.3
- **Pagers Internet :** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.5.1, Windows Live Messenger 8
- **Anti-lourds :** Spamihilator 0.9.9.13, POPFile 0.22.4, AdAware 1.06, HijackThis 1.99.2, Autoruns 8.53
- **Downloaders :** FDM 2.1, FlashGet 1.72, WinBITS 1.0
- **Customisation :** Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- **Clients FTP :** FlashFXP 3.4, FileZilla 2.2.27, SmartFTP 2.0.997
- **Browsers Web :** Firefox 1.5.0.7, Netcaptor 7.5.4
- **Browsers d'images :** ACDsee 8.1, Xnview 1.82.4, FastStone 2.6
- **Tweakers :** X-Setup Pro 8.1, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5

PUBLICITÉ




AI NOS AI Nap AI Gear

# ASUS P5B Deluxe WiFi/AP:

## choisie par la TeamOCM pour pulvériser les records d'

# OVERCLOCKING

**14 août 2006**: les cinq membres de cette équipe d'overclockers se réunissent pour s'attaquer aux records du monde d'overclocking sur processeurs Intel® Core™ 2 Duo (nom de code *Conroe*). Pour dépasser toutes les limites - y compris celles du raisonnable - c'est une carte mère ASUS de série P5B qui a été retenue.

Alors que la majorité d'entre nous a passé le week end du 15 août les doigts de pied en éventail, une équipe d'overclockers francais, la **Team overclocking-masters**, a décidé de s'attaquer à une batterie de records de montée en fréquence. Impressionnants systèmes de refroidissements à cascade 2 étages, boot à -90°C et «mods» en série, rien ne les arrête. Loin des vagues bidouillages d'amateurs cette équipe attaque le problème avec méthode, efficacité et savoir-faire. Résultat en un week end tous les records d'overclocking sont littéralement pulvérisés. Les nouveaux processeurs dual core d'intel sont poussés à bloc et des niveaux d'overclocking de l'ordre de 100% sont atteints, et validés. Chose remarquable, ces fréquences incroyables ont été atteintes en utilisant des processeurs classiques, et non les versions *Extreme Edition*. Un potentiel énorme qu'il a été permis d'atteindre et d'exploiter sur une carte mère ASUS P5B Deluxe WiFi/AP. Dans ce genre d'opérations le choix de la carte mère est fondamental.

## [ Alimentation à 8 phases ]

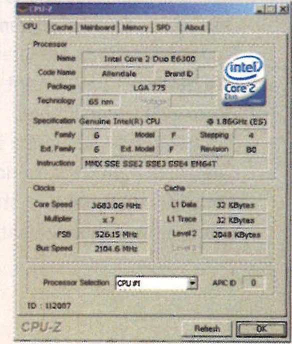
La P5B Deluxe WiFi/AP excelle dans cet exercice des plus exigeants entre autre grâce à son système d'alimentation à 8 phases. Cette caractéristique spécialement développée pour permettre des montées en fréquence stables, et couplée à un BIOS taillé pour les records - et spécialement retravaillé par ASUS en fonction des demandes de ces puristes, a permis d'établir ces nouveaux records.

Toutes les étapes des records du monde, les photos de l'évènement et les explications des recordmen du monde sont disponibles en ligne sur le site www.overclocking-masters.com.

Merci et encore bravo à **Skirms_Fr**, **Md_Curl**, **Learn**, **Misteroadster** et à **Boblemagnifique** pour leur exceptionnelle performance.

## La liste des records du monde:

| Processeur | Fréquence |
|---|---|
| Intel® Core™ 2 Duo E6600 (2,4GHz) | 5,103 GHZ |
| Intel® Core™ 2 Duo E6700 (2,6GHz) | 5,1 GHZ |
| Intel® Core™ 2 Duo E6400 (2,13GHz) | 4,224 GHZ |
| Intel® Core™ 2 Duo E6300 (1,86GHz) | 3,683 GHZ |



*Dark Age of Camelot*
## TORÉADOR, PRENDS GARDE À TOI

Pour son cinquième anniversaire, Dark Age of Camelot va s'enrichir d'une nouvelle extension nommé Labyrinth of the Minotaur. Prévu pour le début d'année 2007, cet add-on permettra d'incarner une nouvelle race… le minotaure, eh oui, ce n'est pas vraiment une surprise. Pour démontrer à quel point ces satanés taureaux à deux pattes sont costauds, sachez qu'ils manient les armes à deux mains, d'une seule main. Ceux qui auront le rôle du toréador seront ravis. Une nouvelle classe fait également son apparition, le Mauler, avec des compétences inédites dont on ne sait absolument rien. Vous aurez aussi la possibilité de découvrir le labyrinthe, soi-disant le plus grand donjon jamais créé dans un MMO. Cela reste quand même à prouver… Évidemment, tout ça est encore bien flou. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience en attendant que Mythic veuille bien en dévoiler plus sur sa nouvelle extension.



*Guild Wars Factions*
## GAMER : UN BOULOT QUI RAPPORTE

Décidément, devenir joueur pro peut rapporter gros. La preuve avec la guilde coréenne, War Machine, qui a empoché 50 000 dollars pour avoir remporté le championnat du monde de Guild Wars Factions, fin août. Ce pactole, même s'il est attirant, n'est vraiment pas à la portée de tous. En effet, cinq des guildes qui ont combattu au côté des War Machine sur ce tournoi avaient déjà tenté leur chance à Taiwan, début 2006… Il paraît donc bien difficile de détrôner l'élite déjà en place. On se consolera en se disant que, mathématiquement, on a plus de chance de remporter un tournoi de Guild Wars que de gagner au loto, sauf pour Faskil bien sûr !



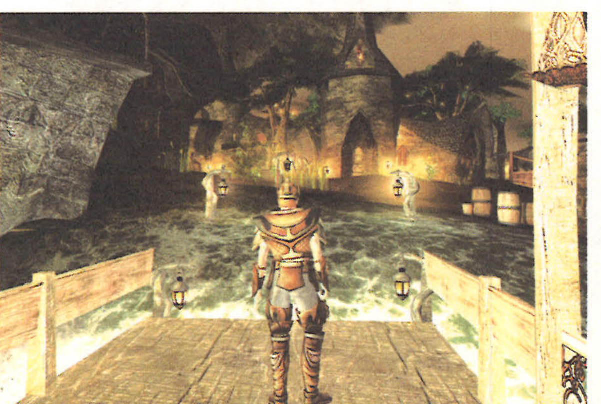
## ÉDITO

**MÊME SI LE SUCCÈS DE WORLD OF WARCRAFT EN DÉRANGE PLUS D'UN, IL FAUT AVOUER QU'IL N'Y A PAS FRANCHEMENT DE MMO QUI RIVALISE AVEC LE GÉANT DE BLIZZARD. EN TOUT CAS PARMI CEUX QUI SONT SORTIS CETTE ANNÉE. AUTO ASSAULT ET DARK & LIGHT (RETOURNÉS EN USINE DEPUIS) SE SONT PRIS UN SACRÉ BOUILLON. ARCHLORD, FRAÎCHEMENT MIS EN LIGNE, NE SEMBLE PAS AVOIR LES ÉPAULES POUR JOUER LES CONCURRENTS DE TAILLE. QUANT À VANGUARD, IL A L'AIR COMPLÈTEMENT DÉPASSÉ. DÉCIDÉMENT, IL VA FALLOIR TROUVER MIEUX POUR CONTRER L'ARRIVÉE IMMINENTE DE BURNING CRUSADE.**

*Dark & Light*
## EN RÉANIMATION

Non, Dark & Light n'a pas encore rendu l'âme. C'est qu'il s'accroche le bougre. Même avec une balle dans la jambe et une hémorragie interne, il continue de crapahuter pour chercher de l'aide. NP3 et Farlan tentent le tout pour le tout pour sauver leur MMO avec l'annonce de nombreux changements, tant au niveau du gameplay que du contenu. C'est une sorte de retour au développement pour D&L afin de fignoler tout ce qui ne va pas. Autant vous dire qu'il y a du boulot. Et pour éviter de perdre le peu de clients qui n'a pas encore mis les voiles, on leur offre trois mois d'abonnement.





*Girl-Spike*
## BITCH ON THE BEACH

STN Soft, une société coréenne spécialisée dans les jeux en ligne, est en train de préparer un volleyball online nommé Girl-Spike (www.g-spike.com). Au programme : palmiers, sable fin et gonzesses en bikini tapant dans une baballe. En gros, il s'agit d'une sorte de Dead or Alive Beach Volley. En tout cas, c'est ce que prouvent les quelques screens dévoilés récemment. Pour ce qui est de la date de sortie, rien n'a encore été annoncé, que ce soit pour la Corée ou pour une éventuelle adaptation dans nos contrées, il va falloir patienter. Ce sont les adolescents prépubères qui vont être contents.





*EverQuest II*

## LE MONDE S'AGRANDIT

Avec une troisième extension prévue pour EverQuest II, deux ans après sa sortie, on peut dire que Sony Online Entertainment ne chôme pas. Au niveau du contenu, Echoes of Faydwer ne semble pas proposer grand-chose de réellement excitant : une nouvelle race nommée The Fae, 350 quêtes et une quarantaine de créatures viendront égayer le monde d'EQ2. Pour les intéressés, sachez que cette extension devrait voir le jour le 14 novembre 2006.



*Marvel Online*

## L'ART DE RETOURNER SA VESTE




Tout le monde était au courant que Marvel préparait un MMO basé sur son univers de super-héros, mais personne ne savait encore qui développerait ce concurrent direct à City of Heroes.
Eh bien, figurez-vous qu'il s'agit de Cryptik Studios, les développeurs de CoH et CoV en personne. Cryptik se veut rassurant auprès de ses fans quant à l'avenir.
Il précise que le MMO de Marvel n'est pas là pour remplacer les City of et qu'il sera très différent en termes de gameplay et au niveau visuel.
Si le marché a de la place pour plusieurs titres avec des elfes courant en tutu dans la prairie pourquoi n'y en aurait-il pas pour différents jeux online avec des super-héros ? L'avenir nous le dira.

*Ryzom Ring*

## CETTE FOIS, C'EST LA BONNE



Ryzom, le MMO made in France de Nevrax, vient de fêter ses deux ans d'une existence pas toujours facile. Il poursuit tout de même son petit bonhomme de chemin en mettant enfin en place le Ring dont la date de sortie a été maintes fois décalée. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, sachez que le Ring permet aux joueurs d'utiliser les outils pour développer leur propre scénario et inviter leurs potes à découvrir leur création en jeu.
Tout ça en utilisant l'univers d'Atys. Si vous désirez vous lancer dans l'aventure, n'oubliez pas d'aller visiter le site officiel (www.ryzom.fr) pour profiter d'une version d'essai gratuite.

*City of*

## RECHERCHE CLIENTS DÉSESPÉRÉMENT

Afin de remettre City of Heroes et City of Villains sur le devant de la scène, NCsoft a sorti un pack comprenant ces deux titres pour le prix de 24,99 euros. Cette double boîte nommée « le Bien contre le Mal » offre quelques avantages, comme un pouvoir de déplacement de prestige et des éléments de costume supplémentaires pour vos personnages. Sachez également que la dernière mise à jour en date (épisode 7 : la toile se resserre) est incluse. Cerise sur le gâteau, en plus des 30 jours habituels d'essai gratuit, l'abonnement mensuel de 12,99 euros donne accès aux deux titres. Même si les joueurs auraient préférés que cette offre soit disponible à la sortie de CoV, mieux vaut tard que jamais.

*Vanguard*

## C'EST PAS GAGNÉ

Actuellement en bêta test, Vanguard a du mal à trouver des supporters parmi les amateurs de MMO. Il faut dire que ce nouveau venu n'a pas grand-chose pour lui : gameplay conventionnel, graphismes qui renvoient à l'époque de la sortie de DAOC et client bêta de plus de 20 Go. Forcément, comment des développeurs qui ne savent pas compresser des fichiers peuvent-ils faire un bon jeu ? Du coup, il ne fallait pas s'attendre à autre chose qu'un retour de flamme de la part d'une communauté de plus en plus exigeante qui n'apprécie pas les premières heures passées dans ce nouvel univers virtuel. Quoi qu'il en soit, la sortie de ce MMO est toujours prévue pour la fin de l'année.

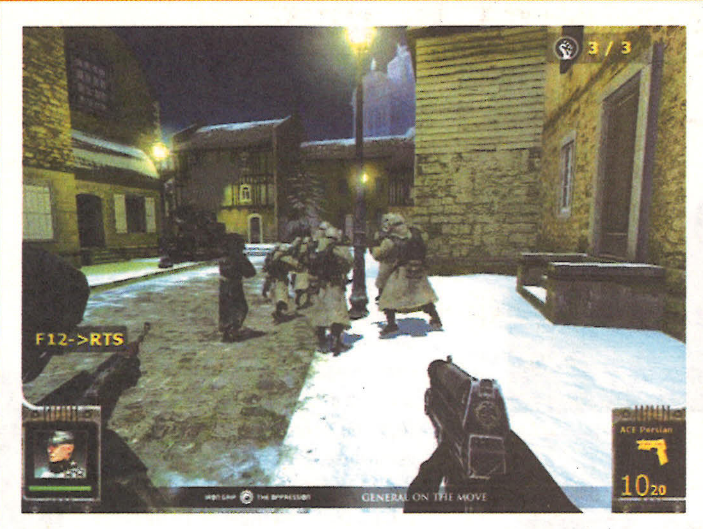


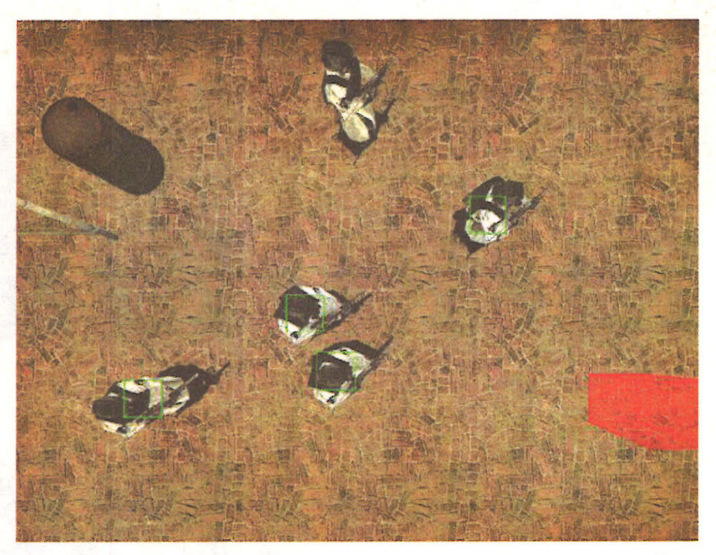

*RF Online*

## TERRES NOUVELLES

Si vous aviez mis de côté votre abonnement de RF Online, sachez que ce MMO a subi une mise à jour assez conséquente par le biais d'une giga update. Différentes améliorations et corrections de bugs sont au programme ainsi qu'une augmentation des points d'expérience gagnés. Mais la grande nouvelle se situe principalement autour de deux nouvelles zones qui ont été implémentées (Elan Plateau et Circle Zone Scramble). Histoire d'agrandir le territoire de base pour se friter encore plus contre les autres factions. Voilà qui vous poussera peut-être à réactiver votre compte.





*Iron Grip : The Oppression*

## DEUX EN UN

Iron Grip est l'une des Total Conversion basées sur le célèbre Half-Life 2. Cette modification sort des sentiers battus en proposant deux styles de jeu bien différents. Une phase RTS dédiée à une seule personne qui doit gérer le camp Rahmos. Construire bâtiments et unités est son principal objectif. L'équipe adverse, nommée les Résistants, est incarnée par plusieurs joueurs devant repousser les Rahmos grâce à une vue FPS classique. L'idée de combiner stratégie et action simultanément est originale. Pour goûter à tout ça, il suffit de vous rendre sur le site officiel en suivant ce lien www.isotx.com.

*Battlefield 2142*

## RASSEMBLEMENT DE FANS

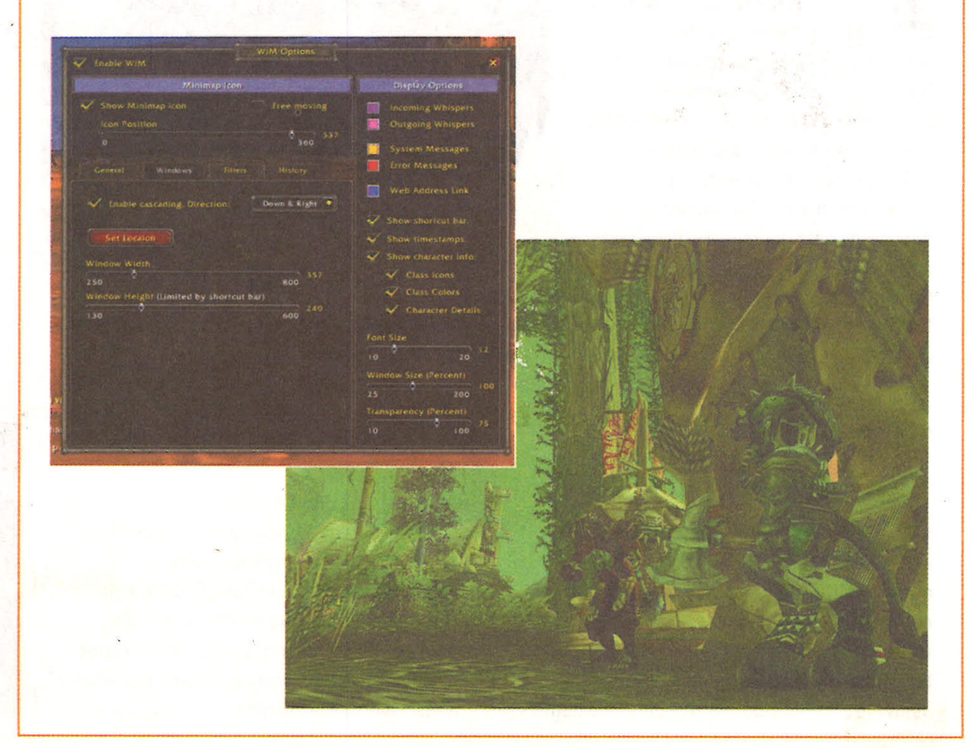
À quelques exceptions près, les sites officiels ne sont pas toujours les lieux de rendez-vous prioritaires pour une communauté. On leur préfère souvent des sites de fans, beaucoup plus réactifs pour traiter des infos de leur jeux favoris. Alors, histoire de ne pas vous sentir paumé lorsque vous commencerez vos parties de Battlefield 2142, sachez qu'une bande de potes a mis en place un site dédié à ce titre. Ils viennent tous d'une petite team de Battlefield 2 et comptent bien tout mettre en œuvre pour satisfaire la communauté. Outre les news, un forum et tous les trucs basiques, ils permettent un libre accès à un serveur Teamspeak et ont comme projet de mettre en place des infos comme les stats des joueurs en temps réel, etc. Le tout est en français et se trouve à cette adresse : www.bf2142.fr.



*World of Warcraft*

## PARLEZ ET FLOODEZ EN TOUTE IMPUNITÉ

Soucieux de son confort pendant ses longues séances de WoW, Caf' est toujours à l'affût du dernier add-on et changement d'interface à la mode. Perso, je ne suis pas un adepte du genre, mais il faut avouer qu'il y a quelques trucs bien sympathiques comme le WoW Instant Messenger (www.curse-gaming.com/en/wow/addons-5172-1-wim-wow-instant-messenger.html). Ne vous emballez pas, il ne s'agit pas d'intégrer votre MSN en jeu. Le WIM sert à gérer les dialogues avec ses potes dans une fenêtre à part. Pratique lorsque vous essayez d'avoir une conversation avec quelqu'un pendant un raid. De plus, vous pouvez entièrement personnaliser cette interface et sauvegarder vos blablatages. Ça change du screenshot pour prouver à votre guild master qu'untel ne peut pas le blairer. Oui, je sais, c'est beau le progrès.



# NOUVELLE FORMULE

PLUS DE JEUX VIDÉO
PLUS D' ACTU
PLUS DE BD
PLUS DE GORE

KID PADDLE MAGAZINE
N°33 Octobre 2006

LE TOP DE LA BD
Kid Paddle, Game Over, Nelson, Parker & Badger ...

TESTÉ
FIFA 07
Les champions du Mondial à portée de manette

35 PAGES DE JEUX VIDÉO consoles et PC

DOSSIER SPÉCIAL

KINGDOM HEARTS II
Final Fantasy et Disney réunis

TON CADEAU

KID PADDLE MAGAZINE
JEUX À IMPRIMER
CD-ROM COLLECTOR

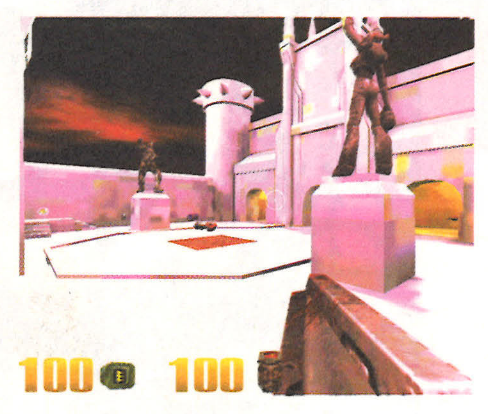
EN VENTE ACTUELLEMENT



*Quake*

# QUAKE, TON UNIVERS IMPITOYABLE

**ENTRE FANS IRRÉDUCTIBLES DE QUAKE 3 ET PROGRESSISTES POUSSANT QUAKE 4, ON NE SAIT PLUS TROP QUEL EST LE MEILLEUR JEU DE DUEL AU MONDE ET SURTOUT QUEL CAMP CHOISIR SI ON VEUT GAGNER DES PÉPETTES. ET SI LES SPORTS ÉLECTRONIQUES ÉTAIENT RÉTROGRADES ?**





Un mod parmi tant d'autres... Quelles girouettes ces progamers...



Il y a d'abord eu Quake 3, ce qu'il y a avant ne compte pas vraiment. Celui que l'on appelle « The Perfect FPS » a définitivement lancé la saga des FPS rapides et très skillés (tricks à gogo, timing d'items etc.). Puis il est devenu vieux comme un Marlon Brando et d'autres ont voulu prendre la relève. Ce n'était pas très beau à voir. Unreal Tournament a joué la carte du plus (plus d'effets spéciaux, de mods de jeux, d'armes, d'utilisation d'armes) mais finalement, il a récolté moins d'estime. Painkiller a réussi l'exploit de réunir 17 joueurs pour le CPL World Tour, un beau fiasco. Warsow n'a jamais percé malgré le soutien de la communauté et ne parlons pas du reste par politesse (AvP, Doom3, etc). Et puis enfin, Quake 4 est né pour venir tirer une balle dans le cœur de son père vieillissant. Mais il en faut bien plus pour achever le vieux. Toujours aussi roublarde, la communauté a rapidement fustigé Quake 4 pour ses bugs, l'absence d'un promod potable et autres 60fps max. Résultat ? La CPL a choisi pour la saison 2006-2007 de reprendre Quake 3. De leur côté, les WCG et WSVG ont sélectionné Quake 4 quand la Coupe du Monde des jeux vidéo n'a rien tranché. Il est tout de même étrange de voir à quel point l'E-sport est une pratique à part du jeu vidéo.



Lim Yo Hwan alias Slayers Boxer, joueur de Starcraft, salarié à 200 000 dollars par an. Ramassez vos dents.



C'est tellement laid que ça en devient Feng Shui. Les pros adorent.

## APRÈS 1998, RIEN

Extrêmement poujadiste, la communauté tranche littéralement avec l'image du jeu vidéo, résolument progressiste. On avait déjà vécu cela avec Counter-Strike qui avait prouvé au monde que le gameplay était bien everything, renvoyant le beau CS : Source à ses études. En Corée, c'est pire (quel que soit le truc, c'est toujours pire en Asie de toute façon), personne n'a décollé de Starcraft depuis bientôt 8 ans et la situation n'est pas prête de changer. Quake 3, CS, Starcraft : autant de jeux mythiques sortis en 98 et dont personne ne peut esquinter la mémoire. La question pour nous, les gamers, est de savoir si les sports électroniques sont plus des jeux vidéo ou des disciplines sportives. Doit-on suivre les logiques de progrès technologique et de demande marketing ou s'arrêter ad aeternam sur un modèle que l'on considère comme idéal ? Vieux beaux ou jeunes cons ? DotA ou DotA ? Réponses dans quelques mois.

MonsieurLâm



### MOD AUTOMNE-HIVER

**Au grand bordel de la famille Quake, il faut ajouter les mods. En effet, impossible de jouer correctement à l'un de ces jeux sans un pro mod bien senti. Côté Quake 3, il faudra abandonner le fidèle OSP au bord d'une autoroute pour prendre CPMA, en mod vq3 (www.promode.org). Côté Quake 4, la bataille fait toujours rage entre l'aîné Q4Max (www.q4max.com) qui a la préférence des duellistes et XBattle (www.xbattle.de) qui rend fou d'amour les CTFers et autres TDMers. Sachant que chacun possède son lot de personnalisation et de possibilités, vous aurez vite compris qu'avant de se prendre des branlées à Quake, on se prend déjà pas mal la tête.**

# ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

## Bénéficiez de plus de 50 % de réduction




## POUR 2 ANS




## BULLETIN D'ABONNEMENT

PF86

**A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :**
**JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19**

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **2 AN/22 N^os** au prix de **69 €** au lieu de **143 €*** soit plus de 50% de réduction.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postalà l'ordre de **Future**
❑ CB n° ________________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M. Nom*: ..........
Prénom*: ..........
Société : ..........
Adresse*: ..........
Code Postal*: _____ Ville*: ..........
e-mail*: ..........
Téléphone*: ..........
Téléphone portable*: ..........
Date de Naissance*: __ __ ____ * Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac



*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

*Archlord*

# UN MMO DE PLUS

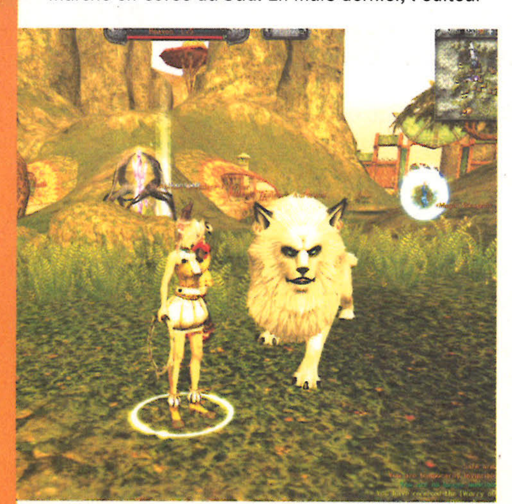
**APRÈS DE LONGUES SEMAINES DE BÊTA TEST, LA CLAUSE DE NON DIVULGATION (NDA) QUI EMPÊCHAIT QUICONQUE DE DÉVOILER LE MOINDRE CONTENU D'ARCHLORD A ÉTÉ LEVÉE. VOUS ALLEZ ENFIN SAVOIR POURQUOI VOUS NE QUITTEREZ PAS VOTRE JEU FÉTICHE POUR CE MMO MADE IN COREA.**





Comme tout MMO coréen qui se respecte, le boulot fait sur les personnages est toujours de qualité.

Avec l'émergence des jeux massivement multijoueurs, nombreux sont les éditeurs à tenter une percée dans ce monde saturé par la concurrence et dominé aujourd'hui par Blizzard. Mais un MMO ça coûte cher, alors pour éviter de dépenser des fortunes dans le développement d'un tel produit, Codemasters a décidé de faire son marché en Corée du Sud. En mars dernier, l'éditeur britannique a ramené RF Online dans nos contrées, mais malheureusement il n'a pas eu le succès désiré. Maintenant, c'est au tour d'Archlord de venir convaincre les joueurs occidentaux. Et j'ai bien peur que ça ne soit pas vraiment gagné. Non pas que ce MMO soit mauvais, mais il s'avère vraiment très classique malgré une ou deux bonnes idées isolées. Déjà il faut oublier le déplacement façon FPS, prisé par de nombreux joueurs. Bien qu'il soit possible d'utiliser les touches du clavier pour se déplacer, l'avatar a un temps de latence très gênant lorsqu'on lui indique une direction à suivre. Le mieux est de se servir de la souris pour exécuter toutes les actions, comme dans Lineage II. Seulement Archlord n'est pas aussi bien optimisé que son concurrent de chez NCsoft puisque le personnage se bloque souvent dans le décor à cause de murs invisibles, ce qui est assez frustrant. Surtout lorsqu'il faut fuir une situation critique, comme échapper à un joueur qui désire vous prouver son affection à coups de hache à deux mains. Eh oui, Archlord est un MMO mettant en avant le PvP (joueur contre joueur), ce qui



Chaque race dispose en propre d'une monture sur laquelle il est possible de se battre.

## SORTEZ VOTRE CARTE BLEUE

Archlord fait couler pas mal d'encre par rapport à son gameplay, design, etc, mais le débat le plus virulent soulevé sur les forums concerne le prix d'abonnement. En fait, Codemasters veut mettre en place un système de tarifs nommé PLAYplus dans lequel les joueurs auraient le choix de payer 9,99, 19,99 ou 39,99 euros par mois. Chaque somme permet d'obtenir un certain nombre de crédits offrant des avantages à votre personnage en jeu, comme, par exemple, une amulette servant à gagner plus de points d'expérience. Évidemment, Codemasters s'est pris un retour de flamme de la part de la communauté suite à l'annonce de ces tarifs et des inégalités qu'ils engendrent. Du coup l'éditeur est en train de prendre la température auprès des joueurs et serait prêt à revenir vers un abonnement classique à 12,99 euros par mois. Le choix n'a pas encore été fait pour le moment. Vous avez donc intérêt à jeter un œil sur le site officiel (www.archlordgame.com) pour connaître le prix exact que vous paierez avant de vous engager.


Comme tout MMO coréen qui se respecte, le boulot fait sur les personnages est toujours de qualité.

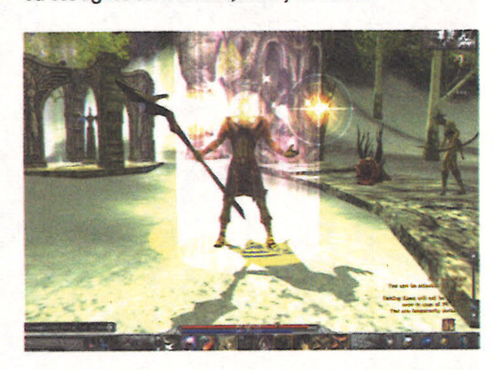

Vous ne trouvez pas l'interface à votre goût ? Dommage, car vous ne pourrez pas la personnaliser.


À partir du niveau six, la mort engendre des pénalités, mais aucune perte d'équipement, ni de niveau.

implique qu'il faut oublier les séances d'exploration avec le pique-nique entre amis qui va avec.

## ÇA VA TRANCHER

Bien qu'ils soient le fer de lance d'Archlord, les combats entre joueurs ne sont malheureusement pas très passionnants. La victoire revient à celui qui possède le plus de potion de vie et de mana dans son inventaire. Pire que tout, un système permet au personnage d'utiliser des potions automatiquement dès l'instant où ses jauges atteignent un niveau critique. Les affrontements entre joueurs n'ont donc pas grand intérêt, en tout cas pour ce qui est des duels. Reste à espérer que le PvP de masse entre guildes propose une expérience plus attractive.
Pour pallier le problème de la prolifération de joueurs qui usent et abusent de leur supériorité contre des plus faibles, des pénalités ont été mises en place. Si vous tuez des personnages ayant plus de huit niveaux en dessous du vôtre, vous ne pourrez plus faire de commerce avec les PNJ, ni avec les joueurs et l'entrée des villes vous sera interdite, tout ça à cause de votre mauvaise réputation. Pour améliorer cet état, il suffit d'utiliser des parchemins de pardon et de tuer des monstres. Quoi qu'il en soit, le fait de voir, d'un simple clic, le bilan de santé et le niveau du joueur ciblé permet de bien choisir ses proies et d'éviter les pénalités les plus contraignantes. L'autre alternative pour sanctionner les PK est l'instauration d'un système permettant de reporter son assassin dans un tableau consultable en jeu par tous. La tête du PK est alors mise à prix, ce qui peut motiver les joueurs à pourchasser le meurtrier sans relâche. Si sur le papier tout semble aller bien, ça reste insuffisant pour restreindre la soif de sang de certains. Peut-être que cette orgie de massacres en PvP est simplement due au fait que le jeu est encore en phase de bêta à l'heure où ces lignes sont écrites, mais j'en doute.



## RIEN DE NEUF

Côté PvE (joueur contre environnement), l'évolution du personnage reste très classique puisqu'il faut exploser des monstres en boucle afin de gagner points d'expérience et argent pour apprendre les sorts et s'équiper. Il y a bien des quêtes à accomplir, mais la diversité des objectifs reste très limitée : se diriger au point A et tuer X créatures. Certes, c'est propre à tout MMO, mais certains masquent cet aspect farming mieux que d'autres. Au niveau des races et des classes, vous n'aurez pas énormément de choix (voir encadré « La guerre des clones »).
Par contre, il faut reconnaître que les effets des sorts sont plutôt originaux et très bien ficelés comme le pouvoir d'éclair du Shaman : un nuage éphémère se forme et envoie la foudre dans la main du lanceur de sorts avant d'atteindre l'ennemi pour lui infliger des dégâts. C'est tout de même plus agréable de voir ce genre d'animation plutôt qu'une simple barre qui indique le temps de lancement du sort.
Il ne reste plus qu'à voir comment Archlord va évoluer et si son contenu haut niveau sera accrocheur. Le but est tout de même de devenir le roi de son serveur grâce à des affrontements PvP de masse, ce qui peut susciter une certaine motivation pour certains.

CYD



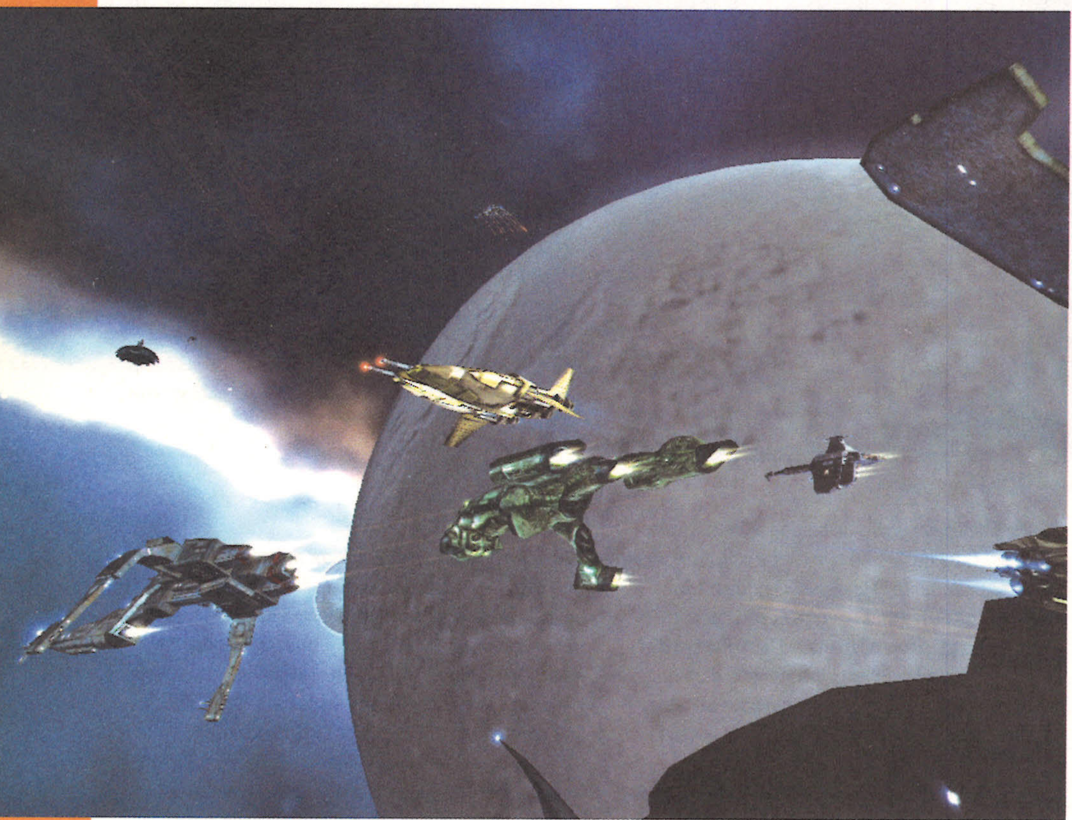
## LA GUERRE DES CLONES

**Humain, orc et moon elf font partie des trois races jouables présentes dans le monde d'Archlord. Côté classe, ça se limite à guerrier, mage et ranger, avec des noms différents selon la race. Évidemment au fil des niveaux, il est possible de choisir une voie plus précise pour son avatar. Le guerrier peut devenir tank en utilisant des compétences au bouclier et aux armes à une main ou plus bourrin en maniant des armes à deux mains. Bref, rien de bien original. De plus, ceux qui aiment passer des heures à personnaliser leur avatar risquent d'être déçus. Ici, les choix de coiffures, visages et autres sont très limités et il est même impossible de choisir le sexe de son personnage. Par exemple, pour la race humaine, un guerrier sera automatiquement un homme et un mage une femme. En revanche, une fois en jeu, un PNJ permet de modifier son personnage après sa création. L'idée est plutôt bonne, dommage que le choix soit aussi restreint.**

*Eve Online*

# EVE, TON UNIVERS IMPITOYABLE

**INFESTÉ DE PIRATES ET DE MEURTRIERS, EVE EST L'UN DES UNIVERS DE MMO LES PLUS DURS QUI SOIENT. MAIS LES FLIBUSTIERS DE L'ESPACE ET LES ASSASSINS FOUS NE SONT PAS LES BRIGANDS LES PLUS DANGEREUX. COMME DANS LA VRAIE VIE, LES RACAILLES LES PLUS REDOUTABLES SONT EN FAIT CELLES QUI UTILISENT BELLES PROMESSES, COMMUNIQUÉS DE PRESSE ET CALCULATRICES.**

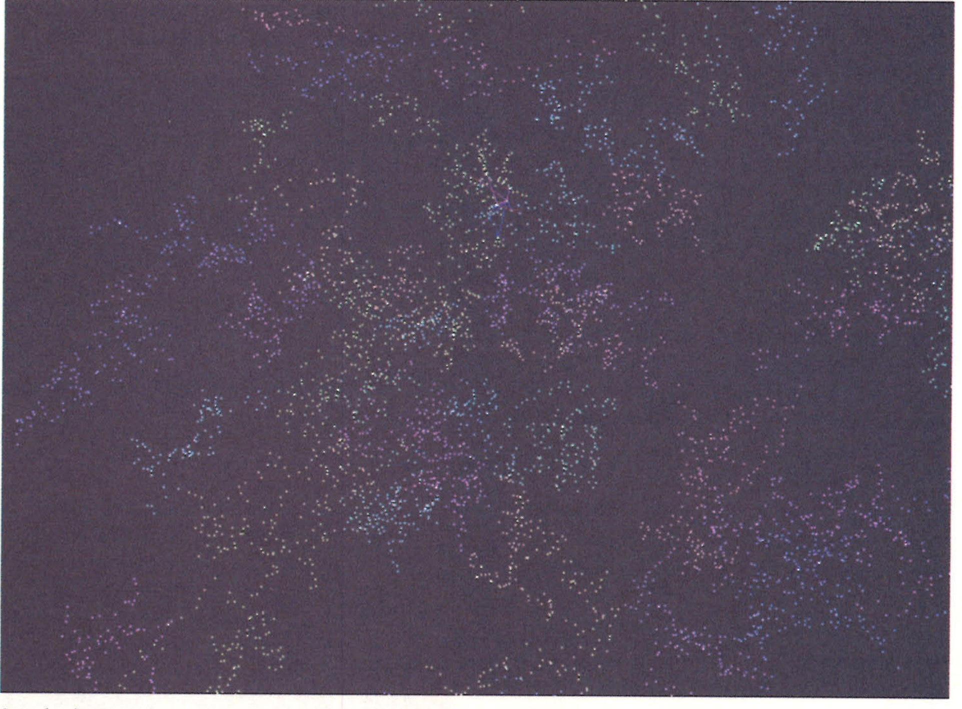


Dans les marchés de Jita, la capitale économique, des centaines de traders fourmillent 24h sur 24.

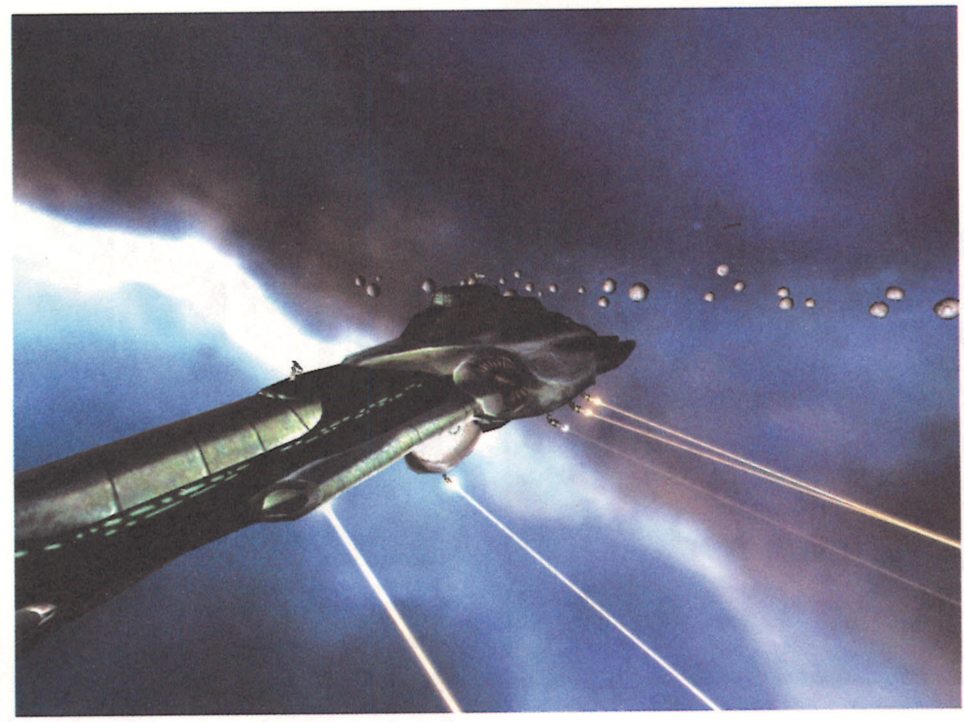


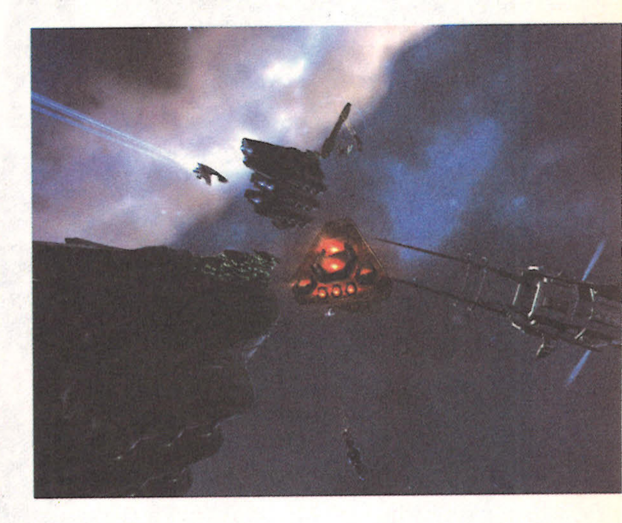

À l'exception des zones centrales, l'essentiel de l'univers est contrôlé par des alliances de joueurs.

L'été dernier, un vent de panique s'est mis à souffler sur les marchés financiers d'Eve Online : des rumeurs troublantes affirmaient que le respectable établissement bancaire EIB était en réalité une fraude, une énorme arnaque fonctionnant sur le principe du Ponzi. Pour ceux qui ne connaissent pas ce type de montage, un Ponzi est un système d'escroquerie pyramidale. Ce stratagème redoutable doit son nom à Charles Ponzi, un immigré italien qui l'employa aux États-Unis dans les années 20. Le bougre exploita si bien son idée qu'il réussit à devenir millionnaire en six mois. Un Ponzi, comment ça marche ? C'est simple : pour un investissement modeste, disons 100 dollars, Ponzi garantissait le paiement de 50 dollars d'intérêts au bout de 45 jours. Sans rien faire, doublez votre mise en trois mois ! Mais d'où vient cet argent miraculeux ? D'obscures transactions sur les taux de change entre les services postaux internationaux, rien de très clair mais ce n'est pas grave : l'important c'est que ça marche. Et ça marche ! C'est tout le génie du système : au début, le pigeon est méfiant, il n'investit que de petites sommes et s'attend à moitié à ce que l'escroc s'enfuie avec. Mais non, comme promis les intérêts sont payés au jour dit...



Avec plus de 120 000 joueurs qui se partagent le même univers, les possibilités d'arnaque sont nombreuses...


Du minage des lunes et des astéroïdes à la construction des cuirassés géants, l'économie d'Eve est tout entière entre les mains de ses joueurs.



Parfois même avec un petit bonus, un cadeau de la maison. À ce moment, si l'investisseur décide de tout arrêter et de retirer son argent, il peut effectivement réaliser un gain net. Mais dans la plupart des cas, le poisson dévore goulûment l'appât : il réinvestit immédiatement dans le Ponzi la totalité de ce qu'il vient de gagner. Après tout, une bonne affaire comme ça...

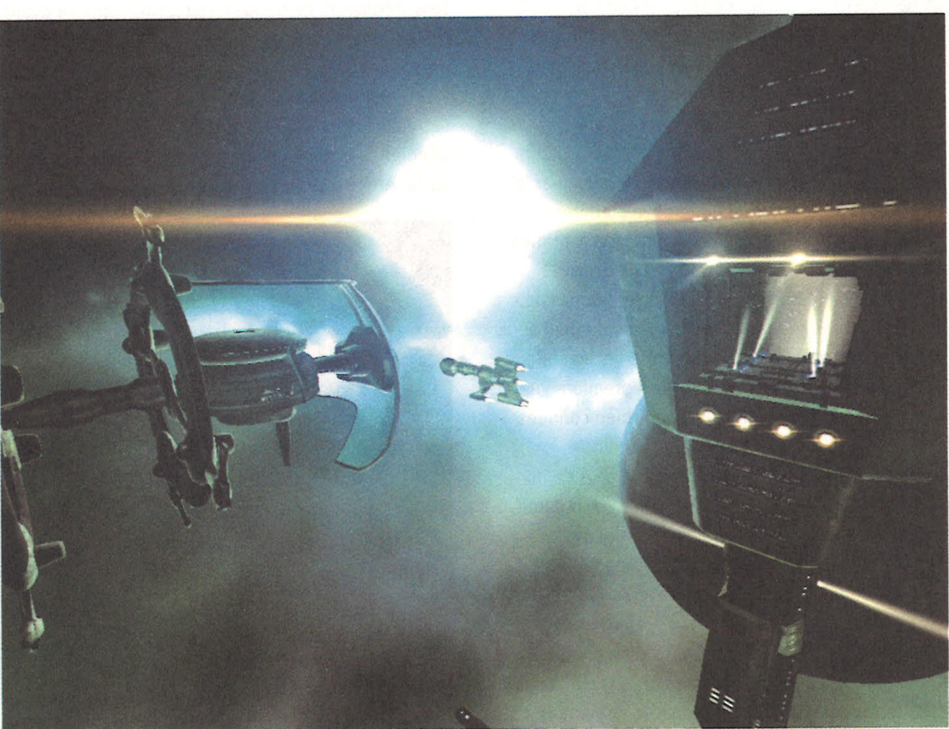
## TROP BEAU POUR ÊTRE VRAI

Rapidement, de plus en plus d'investisseurs entendent parler de la combine : amis et voisins essayent à leur tour, prudemment, puis s'enhardissent quand ils constatent que ça marche. C'est prouvé, le bon sens est soluble dans l'avidité : après avoir mordu à l'hameçon et réellement commencé à y croire, la victime oublie tous les risques et ignore les arguments rationnels. En effet, les intérêts versés au bout des 45 jours proviennent intégralement des sommes prêtées entre-temps par les nouveaux investisseurs. Hautement instable, la pyramide ne tient debout que si les pigeons y réinvestissent massivement les intérêts gagnés et si de nouveaux arrivants viennent en permanence injecter de l'argent frais dans le système. C'est une véritable bombe à retardement, vouée à exploser tôt ou tard. Tout l'art de l'escroc consiste à contrôler la croissance de la pyramide, ni trop rapide ni trop lente, pour lui permettre de durer le plus longtemps possible. Il doit aussi entretenir la confiance de ses victimes : si un grand nombre d'investisseurs commence à douter et cherche à retirer du capital, tout l'édifice peut s'écrouler prématurément. Ce genre d'escroquerie, courante dans la vie réelle, s'organise aussi très facilement dans l'univers d'Eve Online.

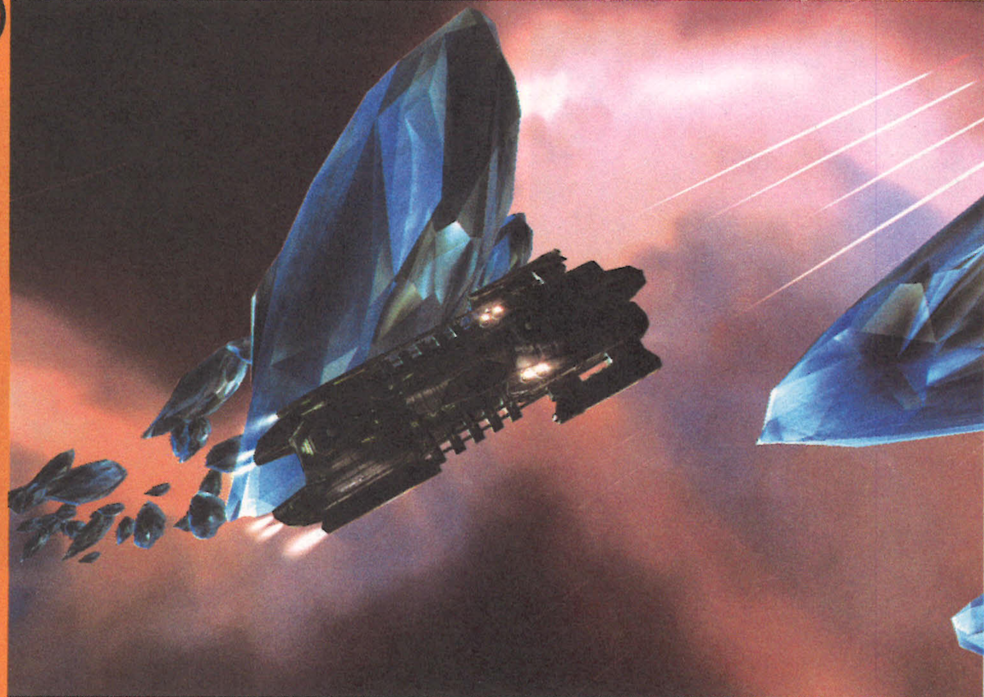
## RAZZIA SUR LES ISK

Ce sont les joueurs, par leurs actions, qui écrivent collectivement la saga d'Eve Online. Il ne faut donc sans doute pas s'étonner que celle-ci soit aussi largement pourvue en guerres, en trahisons, en sombres arnaques et en coups tordus en tout genre. L'année dernière, un brillant groupe de mercenaires connu sous le nom de Guiding Hand Social Club avait perpétré le plus gros braquage de l'histoire du jeu. Après des mois de manipulations sordides, ses espions avaient réussi à s'infiltrer jusque dans les plus hautes sphères d'Ubiqua Seraph, une


Istvaan Shogaatsu, richissime leader du Guiding Hand Social Club, est l'une des fripouilles les plus craintes de la galaxie.


L'exploitation de stations orbitales est l'une des nombreuses couvertures où les escrocs prétendent rentabiliser les fonds investis.

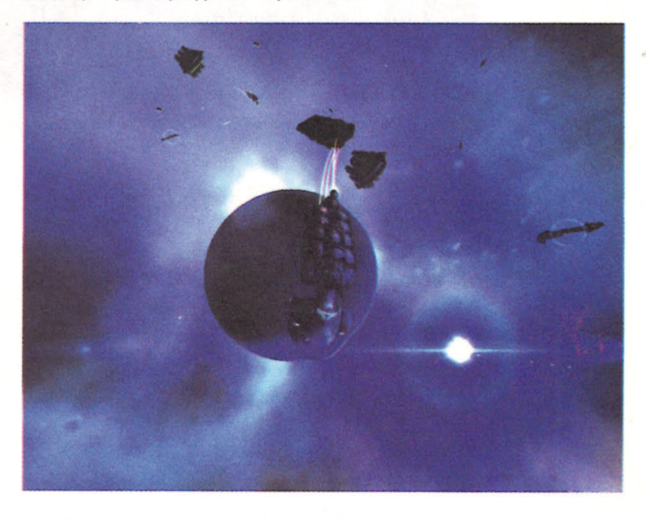




Sans les efforts des corporations industrielles, c'est toute l'économie qui s'effondrerait.



Currin Trading : parti de rien, il roula si habilement ses victimes que beaucoup ne purent qu'applaudir sa performance.



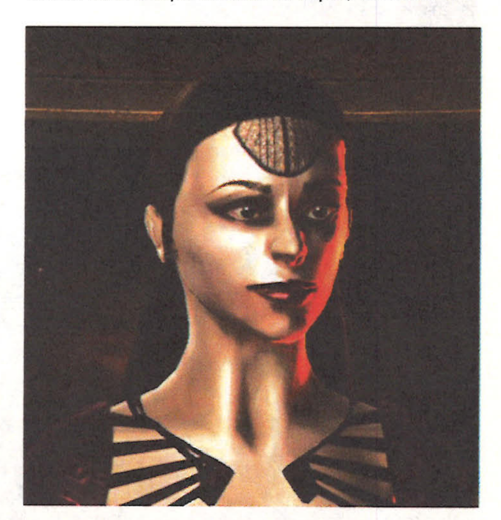
puissante corporation industrielle qu'ils avaient été chargés de décapiter pour le compte d'un mystérieux commanditaire. Mais les tueurs du GHSC ne s'étaient pas contentés d'exécuter leur cible : ils avaient aussi profité de l'occasion pour pirater les codes d'accès des stations orbitales ennemies et en piller méthodiquement tous les hangars. Pour les membres d'Ubiqua Seraph, c'est la catastrophe : des mois de travail anéantis. La valeur de l'immense butin, pratiquement incalculable, fut estimée à un minimum de vingt milliards de crédits interstellaires (ISK), une somme fabuleuse. La nouvelle fut largement répandue à l'extérieur du jeu, attirant de nombreux nouveaux joueurs vers ce MMORPG extraordinaire où les coups bas les plus ignobles étaient possibles et où la fourberie pouvait être aussi richement récompensée.

## FAITES-MOI CONFIANCE...

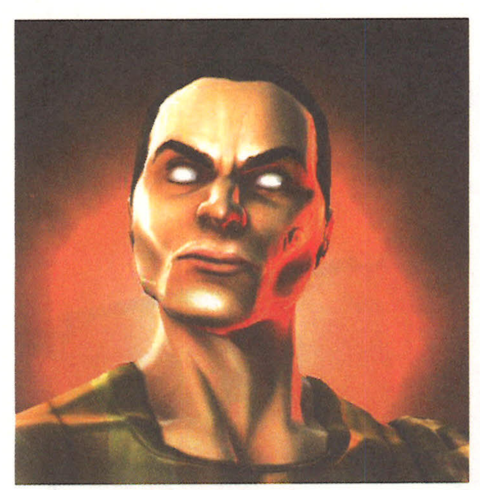
C'est le mythique « casse du siècle » réalisé par le Guiding Hand Social Club qui motiva au début de cette année la création de Currin Trading, tentative d'escroquerie basée sur le principe de Ponzi.
Le challenge était de taille : était-il encore possible en 2006, pour un joueur débutant, absolument seul, de parvenir à voler plus d'argent que les légendaires truands professionnels du GHSC ? À première vue, non. Les arnaques pyramidales sont bien connues dans l'univers d'Eve, on raconte qu'en 2003 un certain Morbor avait déjà détourné plus de dix milliards grâce à ce système. Après un coup pareil, les victimes ne risquaient pas de se faire avoir de sitôt. Aucune chance que les joueurs fassent confiance à un newbie sorti de nulle part, sans ami, sans corporation crédible : il allait falloir trouver autre chose. Et pourtant, Currin Trading réussit à rouler des centaines de pigeons. Par une utilisation astucieuse des forums officiels, avec une armée de personnages alternatifs qu'il utilisait pour sa publicité, mais aussi et surtout en choisissant soigneusement ses premiers clients et en les manipulant pour entretenir un bouche à oreille favorable, il parvint à lancer sa pyramide. En créant de toutes pièces des douzaines d'investisseurs fantômes et en maquillant ses comptes, Currin Trading créa l'illusion qu'il était à la tête d'une entreprise florissante, brassant tous les jours des milliards. En réalité, son capital réel ne dépassait pas 100.000 ISK.

## ENRON.COM

Une fois le Ponzi amorcé, la seule question était de savoir combien de temps il réussirait à grossir avant d'être démasqué. Currin Trading étant un personnage bien trop jeune pour être crédible en P-D.G. milliardaire, il s'appliqua donc à utiliser ses victimes comme porte-parole : leurs sincères témoignages de satisfaction étaient sa meilleure carte. Arrivé à sept milliards en dépôt, Currin ne pouvait plus stabiliser ses comptes, proches de l'explosion. Pour régler les intérêts mensuels et maintenir la confiance, il lui fallait impérativement recruter très vite de nouveaux investisseurs.
Il eut alors l'idée d'organiser une grande loterie sur les forums officiels : un milliard d'ISK à gagner ! Les heureux clients de sa corporation fantôme furent prévenus qu'ils obtiendraient des tickets gratuits, mais à condition de s'inscrire publiquement. C'était un coup de maître : les sceptiques qui tentèrent de dénoncer l'escroquerie furent immédiatement noyés dans la masse des investisseurs enthousiastes. La publicité fut énorme : il ne lui fallut que trois mois pour atteindre la barre des dix milliards. Deux semaines plus tard, Currin Trading pesait vingt-neuf milliards. La blague aurait pu continuer encore quelque temps, mais, à la suite d'un problème extérieur, Currin se trouva pendant quelques jours dans l'impossibilité de se connecter et de gérer son business. C'était la fin. Il décida alors de se retirer, empochant les trente milliards qu'il avait détournés en moins de quatre mois. Après tout, son objectif était atteint : il avait battu à lui tout seul le record du GHSC. Sans n'avoir jamais tiré un coup de feu, il était devenu le plus grand criminel qu'ait connu Eve. Rideau...



Le sympathique Cally, P.-D.G. de la banque EIB, n'était qu'une façade...


Voici Dentara Rast. Achèteriez-vous une voiture d'occasion à cet homme ?

## VOTRE ARGENT NOUS INTÉRESSE

Pourtant, l'histoire ne s'arrête pas là. Alors qu'il analysait les forums officiels pour préparer sa loterie, Currin s'aperçut qu'une autre vaste escroquerie était en cours. Logique : étant lui-même organisateur d'un Ponzi, il était particulièrement bien placé pour en reconnaître les signes extérieurs. Mais cette fois il s'agissait d'un détournement véritablement gigantesque, ridiculisant sa propre opération. Vexé, il décida de révéler sa découverte en même temps qu'il prenait sa retraite, à la fin du mois de juin.
La supercherie qu'il décrivit aurait été imaginée par Cally, un personnage vieux de trois ans, qui aurait mis à profit son indiscutable crédibilité pour créer l'une des plus fameuses corporations d'Eve Online : EIB, l'Eve Intergalactic Bank. Un colosse financier, un fond de placement unanimement respecté, capable de manipuler les marchés dans toute la galaxie. EIB, une arnaque ? Impensable. Surtout que l'accusation émanait d'un escroc notoire ! Pourtant, certains investisseurs commencèrent à devenir nerveux.
En confiant leurs économies à EIB, en achetant des actions EIB, en prêtant l'argent de leurs corporations aux multiples filiales d'EIB, n'étaient-ils pas en train de prendre un risque énorme ? Ils décidèrent donc de demander des comptes à leur banque. Où va l'argent ? D'où viennent vos profits ? Peut-on vous faire confiance ?

## POURQUOI TU TOUSSES ?

Se retranchant derrière le secret bancaire, Cally refusa de s'expliquer. Mais après tout, quelle corporation accepterait de révéler à ses concurrents les rouages les plus intimes de son fonctionnement ? Il fut donc convenu d'organiser un audit financier, exécuté par un organisme externe, connu et respecté pour son intégrité. Mais l'auditeur était lui-même un gros actionnaire d'EIB et, quelle que fût sa bonne foi, il ne pouvait pas se permettre de tirer la sonnette d'alarme sans preuve solide... C'est ainsi que Cally parvint à brouiller les pistes. Réussissant à passer pour un administrateur incompétent plutôt que malhonnête, il fournit suffisamment de documents truqués pour camoufler durant quelques semaines la vérité qui se cachait dans le maquis inextricable des comptes d'EIB. Et puis l'enquête tourna court : frappé par une incroyable série de coups du sort, Cally fut cambriolé et se fit voler son ordinateur. Puis il partit en vacance, dans un lieu sans accès Internet. Ne communiquant plus avec ses investisseurs que par le biais de Peter, un ami imaginaire sorti de son chapeau pour l'occasion, Cally ne pouvait plus donner la moindre explication sur ses activités. Puis Cally fut victime d'un terrible accident d'autobus. À peine sorti de l'hôpital, il fut arrêté par la police et retenu plusieurs jours.



Sitôt après avoir tondu le mouton EIB, Dentara proclama fièrement qu'il avait « gagné Eve »... Quel homme !

Enfin, Peter annonça que Cally venait de mourir d'une overdose. Pendant ce temps-là, la « banque » se gérait toute seule...

## ÉPILOGUE

Finalement, après un mois et demi de ce cirque ridicule, Cally revint d'entre les morts pour une dernière annonce. Dans une vidéo postée sur le forum, il expliqua qu'il venait de faire main basse sur les actifs d'EIB et insulta longuement ses victimes pour leur crédulité. Des centaines d'investisseurs floués hurlèrent au meurtre, pendant que le reste de l'univers d'Eve riait de leur naïveté. Le véritable coupable, qui se cachait dans l'ombre de Cally, n'était autre que Dentara Rast, un célèbre pirate excentrique, déjà largement connu pour sa vantardise et sa mégalomanie.
Les sommes volées seraient prodigieuses, bien que difficilement vérifiables : le voleur prétend avoir détourné 650 milliards d'ISK en cash et 140 milliards en actifs divers, soit 790 milliards. Pour vous donner une idée du pactole, sur e-bay 100 millions d'ISK valent environ 17 dollars. Si le butin de Dentara Rast est vraiment de près de 800 milliards, alors il représente plus de 130.000 dollars, soit 100.000 euros de véritable argent. Beaucoup d'observateurs du pillage d'EIB pensent en fait que le montant réel serait cinq ou six fois moins important, soit « seulement » quinze ou vingt mille euros... Le nouveau « casse du siècle » d'Eve Online manque singulièrement de classe et personne ne sait encore ce que l'escroc mythomane responsable de ce désastre compte faire de sa fortune mal acquise. Mais ce qui est sûr, c'est que l'impitoyable univers d'Eve Online n'a pas fini de faire rêver ses joueurs.

ATOMIC



Il y a quelques mois, la tête de Dentara Rast était déjà mise à prix. Mais c'était avant qu'on connaisse son rôle dans l'affaire EIB...



# Écorché, mon p'tit cœur...

Oui, j'en ai marre ! À peine vous ai-je expliqué l'intérêt des processeurs à doubles cœurs que les quadruples cœurs arrivent ! C'est chez Intel que cela se passe avec un modèle « extrême », le Core 2 Quadro Q6700 qui sera cadencé à 2.66 GHz. Cela fait un peu penser à la marque de cartes professionnelles de Nvidia, mais cela n'a pas l'air de les déranger plus que ça. La nouveauté du jour, outre le nom, c'est qu'il aura droit au début de l'année à un petit frère, le Core 2 Quadro Q6600. Pour ces deux modèles, il s'agit techniquement de deux « Core 2 Duo » posés sur un même support. Cela vous rappellera peut-être le concept des Pentium D (deux Pentium 4 sur une puce). Du coup on retrouve des limitations similaires, la principale étant le bus qui les relie au chipset et à la mémoire. Quand on est quatre à la place de deux, on est plus gourmand et les infos ont du mal à passer, surtout quand la fréquence dudit bus ne bouge pas et reste à 1066 MHz. L'impact sera-t-il visible sur les performances ? Réponse très, très prochainement...

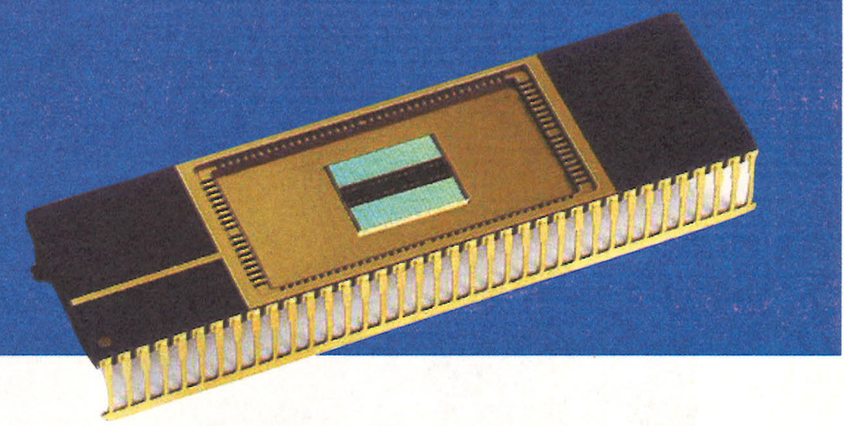


La recette du Quadro : prenez deux Core 2 Duo, un marteau, et...

## Edito

Suspense, émotion et découverte, la rubrique Matos est palpitante. Entre un CrossFire qui tente une réconciliation, un Vista qui essaye de se racheter auprès des joueurs et un dossier sur la haute définition, vous n'avez plus aucune raison d'allumer votre télé. Jusqu'au mois prochain...

par C_Wiz



# En terrine, et ?

Elle est déjà entérinée dans les esprits, mais la fusion d'AMD et d'ATI n'est pas encore tout à fait officielle. Sauf qu'on s'en rapproche à grands pas : les autorités de la concurrence des divers pays concernés ont donné leur accord et si l'on met de côté le vote des actionnaires, il n'y a plus vraiment d'obstacles. Le mariage devrait être consommé fin novembre, rien ne dit par contre que la mariée sera habillée en blanc...

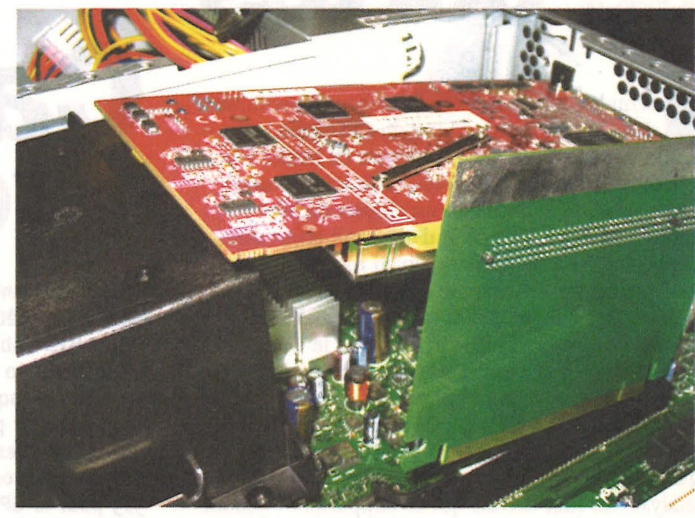



# Tout simplement parfaite

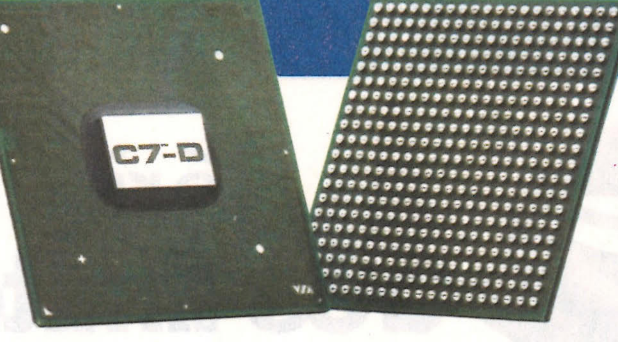
Ce n'est pas moi qui le dis, c'est Samsung qui décrit ainsi sa nouvelle technologie de mémoire flash. La modestie, une qualité si rare... Baptisée PRAM (Phase change Random Access Memory), elle corrige un paquet de lacunes que l'on trouvait dans les standards précédents. Côté rapidité d'écriture tout d'abord, le point qui fâche généralement, il annonce des performances multipliées par 30, ce qu'il faudra bien évidemment vérifier. Une puce mémoire classique doit en effet « vider » son contenu avant qu'on puisse réécrire par-dessus. Un processus long et coûteux qui disparaît avec la PRAM. De la même manière, la durée de vie des puces devrait être augmentée (multipliée par 10). C'est l'autre écueil de la mémoire flash, elle n'autorise qu'environ 100 000 réécritures ce qui peut limiter leur usage dans des disques durs hybrides. Tout ceci est bien séduisant sur le papier, mais elles ne débarqueront pas avant 2008. Attendre, toujours attendre...

# Le petit chat est mort

Je ne vous parle pas de mon animal de compagnie, d'ailleurs, à part les mouettes, je n'en ai guère. C'est du BTX qu'il s'agit, ce soi-disant format révolutionnaire qui devait tout bouleverser. Les cartes mère arriveraient sur le flanc gauche des boîtiers par exemple (en ATX, elles portent à droite). On inverse tout et donc les radiateurs de nos chères cartes graphiques poussent vers le haut. Sur le papier, c'était magique, tout était axé sur un meilleur refroidissement des composants. Sauf que cela n'a pas pris. Pour un tas de bonnes raisons, la première étant qu'imposer un changement à nos amis taiwanais alors que la solution actuelle « marche toujours » n'est pas vraiment aisé. C'est qu'ils ont pris du poids. Autre écueil, il est très compliqué de réaliser une « vraie » carte mère BTX compatible avec les processeurs AMD. En cause, l'écart en centimètres entre le processeur et la mémoire. L'architecture des Athlon 64 requiert que cette distance soit courte (pour rappel, ces processeurs intègrent leur propre contrôleur mémoire). Toutes ces raisons font qu'à part quelques PC assemblés par de grands noms du milieu (ceux que je vous déconseille fortement d'acheter), personne ne s'est lancé dans le BTX. Et cela ne devrait pas s'arranger puisque Monsieur Intel jette l'éponge. Il dira pudiquement dans un premier temps que le BTX n'est pas fait pour le marché de la vente au détail. On ne peut pas gagner à tous les coups...


C'était pourtant tellement bien conçu, le BTX...

# On a retrouvé VIA !



Remarquez les petites boules à l'arrière du processeur qui est destiné à être soudé directement sur une carte mère.

Cela fait quelques mois que je ne vous ai pas parlé de VIA. Pas par choix, c'est que l'on se demandait aussi ce qu'il devenait. On le sait, la marque autrefois omniprésente sur le marché des chipsets s'est faite beaucoup plus discrète dans ce secteur, la firme se focalisant sur les plates-formes basse consommation que l'on peut intégrer un peu partout. Dans des machines de salon, à la cuisine... C'est qu'ils ne manquent pas d'imagination, les bougres ! Reste que, malgré les vannes, VIA avance et ses derniers C7-D commencent à devenir féroces. Gestion de la mémoire DDR2, des instructions multimedia SSE3 et une fréquence « honorable » de 1.8 GHz, cela a de quoi intriguer. D'autant qu'avec une consommation électrique d'une vingtaine de watts, la chose se veut écologique. En prime, la « plate-forme » qui l'accompagne est attrayante : core graphique intégré, support des résolutions HDTV et accélération des décodages, on croirait presque qu'il a créé la plate-forme idéale pour créer son propre PC d'appoint. Allez, Monsieur VIA, à quand un nouveau southbridge ?

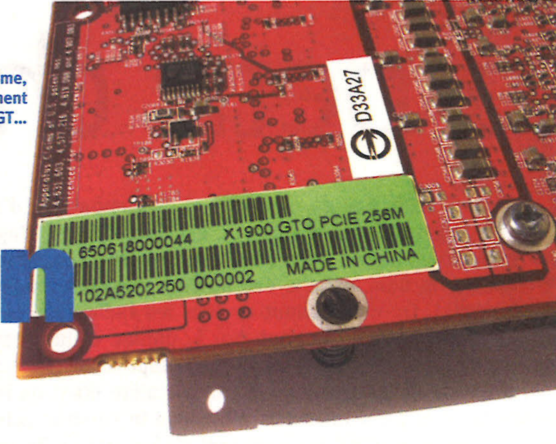
Ne vous laissez pas attendrir par ses couleurs, la certification ne sert qu'à vous la vendre plus cher !

# Le ridicule ne tue toujours pas

Mai 2006, Nvidia repoussait les limites du marketing en proposant de la mémoire « certifiée » SLI avec son partenaire Corsair. Bien entendu, on cherche toujours le rapport entre la carte graphique et la RAM d'un PC. On a en tout cas trouvé leur intérêt : apposer un logo supplémentaire sur les produits, c'est, paraît-il, vendeur. En attendant peut-être un hélicoptère certifié SLI, c'est au tour d'ATI d'être ridicule en posant à son tour un logo CrossFire sur des barrettes. Cela se trouve chez OCZ et, non, cela ne sert toujours à rien...

# Enfonçage de portes

Parmi les choses qui me dérangent franchement dans le concept du SLI et du CrossFire, c'est le fait que leurs parents tentent de brider leur utilisation. L'idée étant de vous faire acheter une carte mère qui contiendrait un chipset de leur marque, ou si possible celui d'un gentil partenaire. Alors, vous vous doutez bien qu'au moindre signe d'ouverture, on se demande ce qui se passe. Et là, des signes, on en voit tomber du ciel ! Du côté de Nvidia, on s'est aperçu que le Quad SLI pouvait tourner sur des cartes équipées du P965 d'Intel. Simple erreur au niveau des drivers ? Allez savoir. Du coup, coïncidence ou pas, ATI annonce en simultanée que CrossFire fonctionne également sur ces mêmes cartes à compter des Catalysts 6.9 (des drivers qui ne supportent toujours pas les X1950, il ne faudrait pas se fatiguer !). À croire qu'il a vraiment la cote, ce chipset Intel...

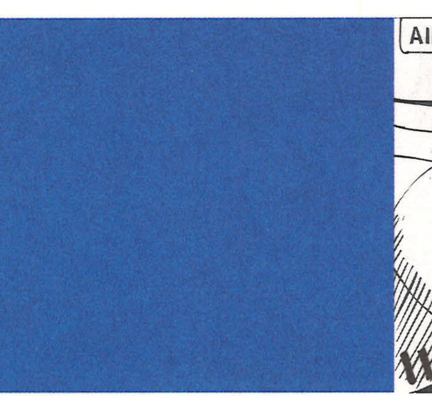


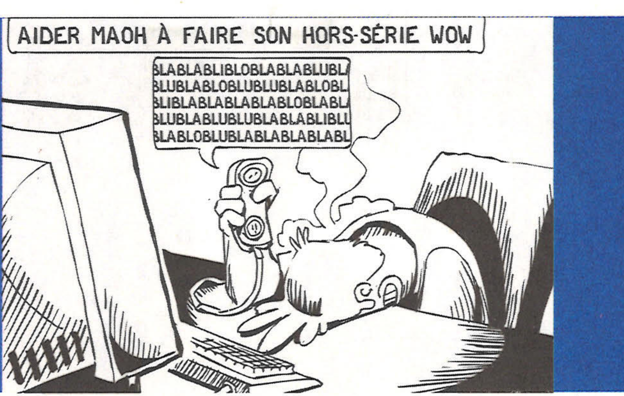

Dire qu'en prime, elle ne s'appelle pas vraiment X1900 GT...

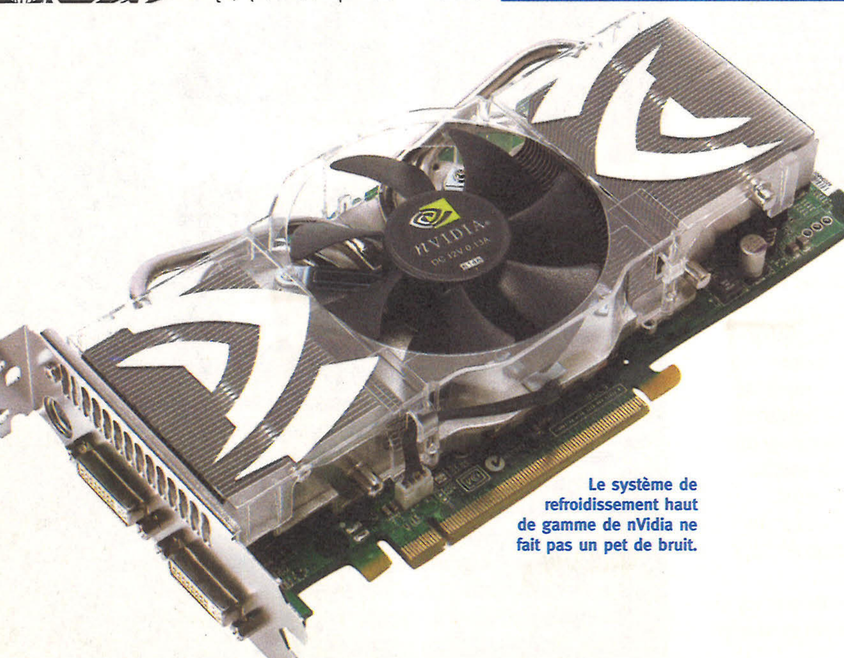
# Carton rouge

Décidément, la fusion entre ATI et AMD a beau être quasiment terminée, les mauvaises habitudes du Canadien perdurent. C'est la X1900 GT qui est aujourd'hui mise en cause puisque le constructeur a décidé, sans prévenir personne, d'en modifier les caractéristiques. Ce sont les fréquences qui bougent, on passe de 575 MHz à 515 pour le GPU et, à l'inverse, la vitesse de la mémoire augmente, passant de 600 à 660 MHz. De quoi bouleverser les performances ? Non, pas vraiment car elles restent extrêmement proches : 3 % de moins pour la nouvelle version. Rien de très grave, mais la non-transparence est pour le moins irritante. Allez, on se consolera en se disant qu'il est assez simple de distinguer les deux révisions de cartes : les nouvelles gèrent le protocole HDCP. Et si vous ne savez pas ce que cela signifie, tournez quelques pages...



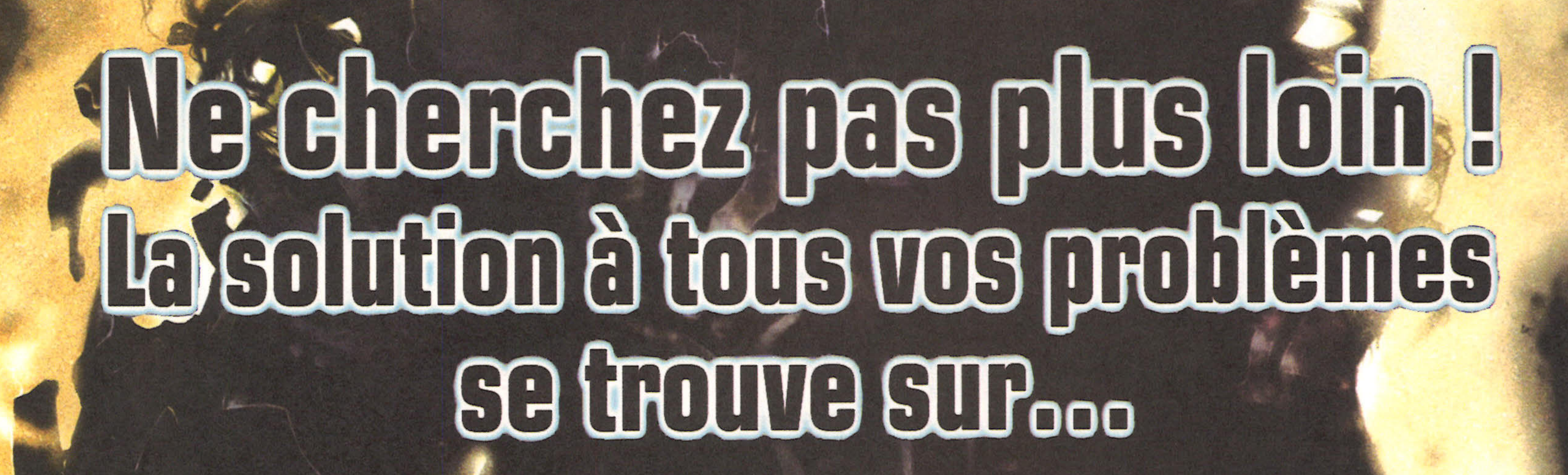



Le système de refroidissement haut de gamme de nVidia ne fait pas un pet de bruit.

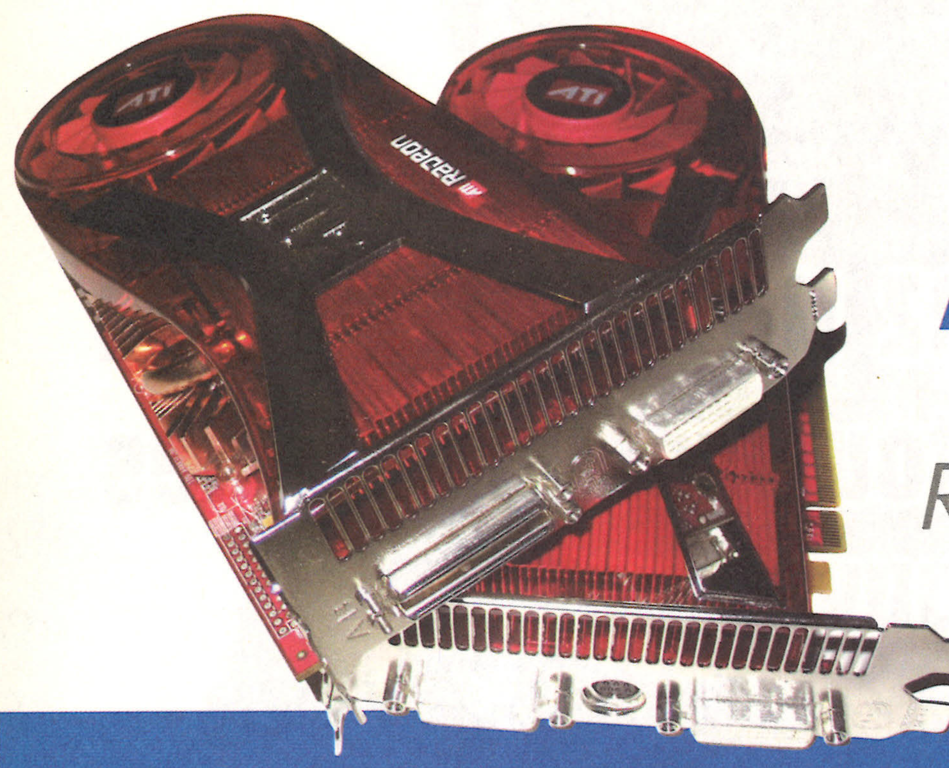
# Série très limitée

Si la gamme des 7900 n'a pas nos faveurs en matière de qualité d'image (elles sont dominées sur ce point par les cartes d'ATI), cela n'empêche pas Nvidia de se battre sur le rapport performances/prix. Vous l'avez vu le mois dernier, la 7950 GT peine à concurrencer les X1900 XT. Vendues plus cher et moins performantes, elles n'ont pas grand-chose pour elles. Alors que faire ? Lancer une « édition limitée », pardi. Elle n'est annoncée que chez un seul constructeur




3615 joystick
0,34 €/min
Astuces & soluces de jeux vidéo PC

un simple coup de fil pour avancer...
0 892 687 500
0,34€/min



# ATI X1950 XT CrossFire

## RÉCONCILIATION ?

Entre la technologie multicartes graphiques d'ATI et moi, ce n'est pas exactement une romance. Perte d'audition, crise de nerfs et même coup de froid, elles m'auront tout fait. Autant dire que je n'attendais pas grand-chose d'un couple de X1950...

C_Wiz




## La configuration de test

Carte mère Asus P5W64 WS Professional
Processeur Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz)
2 Go de RAM DDR2 800 (2x1 Go, CAS5)
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
Drivers ATI 6.8

Pas de sortie TV pour la version CrossFire de la X1950.
Ce n'est pas très grave, vu que la carte « esclave » en a une.

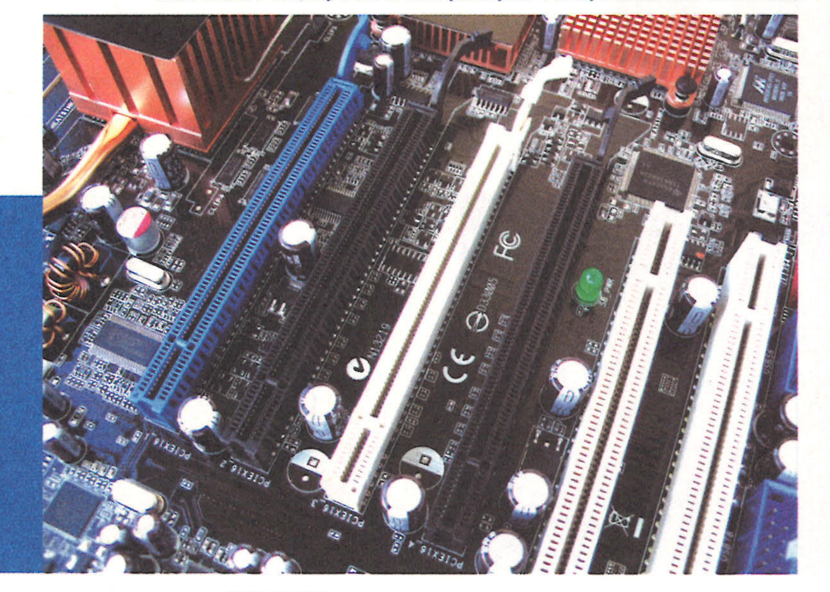
Souvenez-vous, c'était il y a à peine un an. ATI lançait sa technologie CrossFire pour pouvoir nous vendre deux cartes 3D au lieu d'une. Idée marketing de génie ? Pas vraiment, d'autant qu'elle a été pompée chez Nvidia, l'ennemi de toujours, celui qui avait ressuscité le SLI de 3DFX quelques mois auparavant. Sans oublier que les deux protagonistes espèrent nous en refourguer une troisième pour gérer de la physique ! Enfin de cela, nous aurons largement le temps de reparler...

### Deux, c'est mieux !

Derrière l'achat d'une seconde carte 3D se cache un espoir non avoué, celui de doubler d'un coup les performances graphiques de sa machine. C'est ce qui se passerait dans un monde idéal, il faut croire que le nôtre ne l'est pas puisque tout ceci est loin d'être automatique. À quoi doit-on cette cruauté ?
À un tas de facteurs, à commencer par le fonctionnement même d'un jeu. Car si la 3D est omniprésente, le processeur central ne se tourne pas les pouces. Il s'occupe de l'aide aux graphismes, comme la préparation de la scène ou d'éventuels calculs d'effets. Mais également des tâches annexes et indispensables, la gestion du son par exemple. Le fait est qu'il a du pain sur la planche et qu'il doit effectuer un travail pour chacune des images qui apparaissent à l'écran. En clair, même avec une carte 3D mille fois plus puissante qu'actuellement, le processeur central ne permettrait d'afficher qu'un nombre réduit d'images. Il nous limite. Et si notre CPU tourne à plein régime, cela veut dire que le GPU se tourne les pouces...

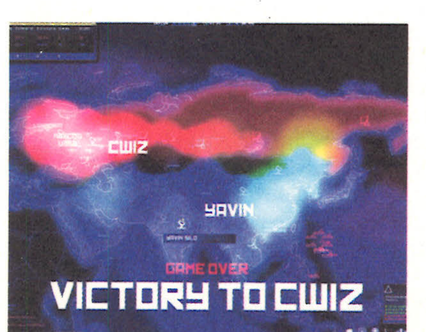

Lourd dans tous les sens du terme, ce câble doit être impérativement vissé (avec un tournevis, oui) pour fonctionner correctement...

Hallucination ? Non, il y a bel et bien quatre ports PCI Express sur cette carte mère...



**Pentium Blonde** Le meilleur moyen d'obtenir une situation limitée par le processeur est de jouer en très basse résolution. En 640 par 480, et à moins de disposer d'une carte 3D véritablement trop ancienne, il y a toutes les chances pour que vous soyez bridé par votre CPU. Pour utiliser pleinement son matériel, on augmente donc la résolution et l'on ajoute des choses comme de l'antialiasing (pour adoucir les contours) ou des filtrages anisotropes (pour que les textures soient parfaites). Vous commencez probablement à voir où je veux en venir : pour que les solutions à deux cartes 3D soient efficaces, il va falloir disposer non seulement d'un bon gros processeur, mais aussi d'un très grand écran. Et d'un banquier ultra compréhensif...

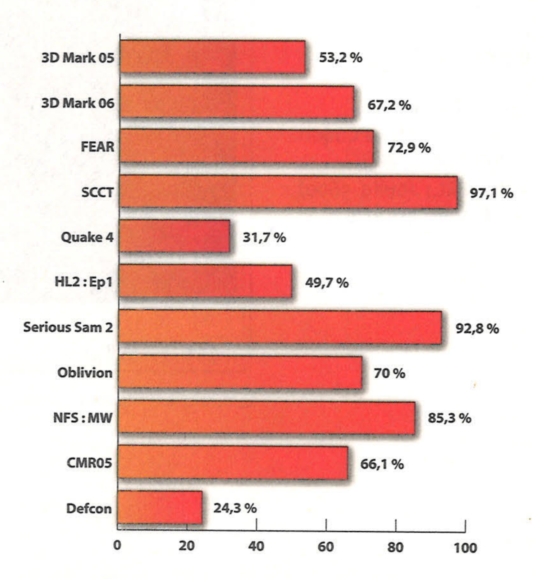
**Luxe** Histoire de voir ce que donnait notre couple de X1950 XT, j'ai sorti l'artillerie lourde. Un Core 2 Duo X6800 et une résolution de 1920 par 1200. C'est celle utilisée par les écrans 24 pouces qui commencent (très lentement) à devenir abordables (comptez 600 euros pour les premiers prix). Pour ce qui est du filtrage anisotrope, il est réglé sur 16x, la valeur maximale supportée. Son impact sur les performances est de toute façon assez réduit. L'antialiasing est par contre un excellent moyen de faire chuter les performances de ses cartes 3D. On se contentera donc du mode « 4x » qui suffit amplement pour obtenir une image regardable. Un des reproches principaux que l'on pouvait faire au CrossFire était que l'on devait utiliser absolument une carte mère équipée d'un chipset ATI. La limitation est partiellement levée puisqu'on peut désormais se servir des chipsets i975X d'Intel et, c'est une nouveauté, des P965. C'est clairement appréciable.



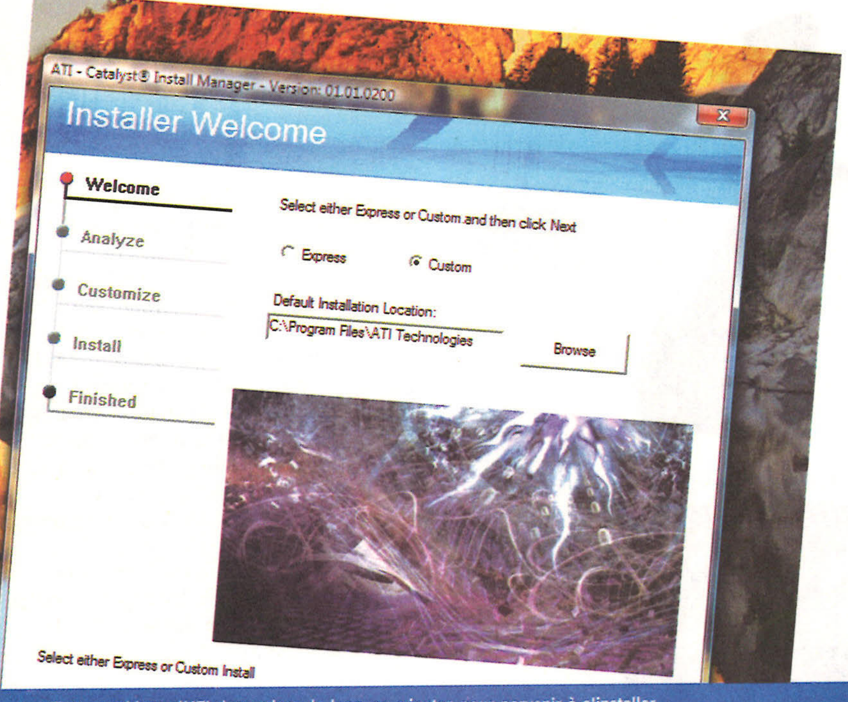
Pauvre Yavin, une humiliation de ce genre, cela laisse des traces...

**Calme** Alors, qu'est ce que cela donne en pratique ? La première très bonne surprise vient du bruit : je vous le disais lors du test de la Radeon X1950, le système de refroidissement de ces cartes est silencieux. Du coup, on prend une véritable claque par rapport à un CrossFire de X1900. Car en plus d'être bruyantes, les anciennes cartes d'ATI étaient dissonantes, ce qui leur valait d'être souvent comparées à un boeing au décollage. Avec les dernières-nées du Canadien, non seulement le bruit au repos est modéré, mais il est même supportable en pleine action. Notez enfin que le dispositif des X1950 continue à expulser l'air par l'arrière du boîtier (sous les connecteurs sur lesquels vous branchez vos écrans). Cependant, la vitesse de rotation du ventilateur ayant été largement revue à la baisse, on limite les chances d'attraper un coup de froid en ayant le PC à ses pieds (ne rigolez pas, cela m'était arrivé avec une paire de X850 XT).

**Et volupté** À part la fixation du câble qui requiert l'usage d'un tournevis, l'expérience CrossFire est tout sauf complexe. Un clic dans l'infâme Catalyst Control Center, et la chose est activée. Pas d'incompatibilité à signaler ou de lourdeur autre que la perte du multiécran (on peut le récupérer en désactivant CrossFire dans le pilote). Et les performances sont là, la technologie d'ATI s'en tire bien dans des jeux assez coopératifs comme Splinter Cell, Serious Sam 2, Need For Speed : Most Wanted, F.E.A.R. ou cette grosse gourmande d'Oblivion. Si l'on met de côté Defcon qui me sert surtout de prétexte pour vous raconter à quel point Yavin est mauvais perdant, on se retrouve avec un gain global de 68%, ce qui est tout sauf ridicule. Mais voilà, la paire de cartes vous délestera de la bagatelle de 800 euros (en plus du reste de la machine). Si vous ne savez plus quoi faire de votre argent, CrossFire est devenu suffisamment mature pour que vous n'ayez plus à rougir lorsque l'on vous questionne sur votre config. Un pas en avant...



**Pourcentages de gains constatés en ajoutant une seconde X1950 XT en mode CrossFire, Jeux en 1920 par 1200, Antialiasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x**

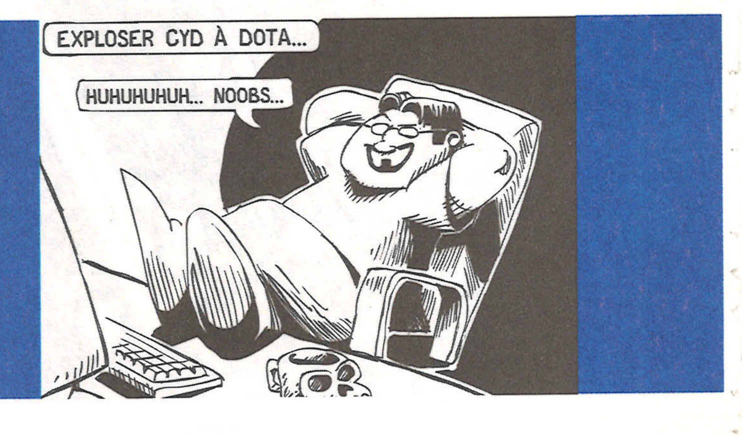



Le pilote graphique d'ATI demandera de longues minutes pour parvenir à s'installer.

# Windows Vista RC1 Jeux interdits ?

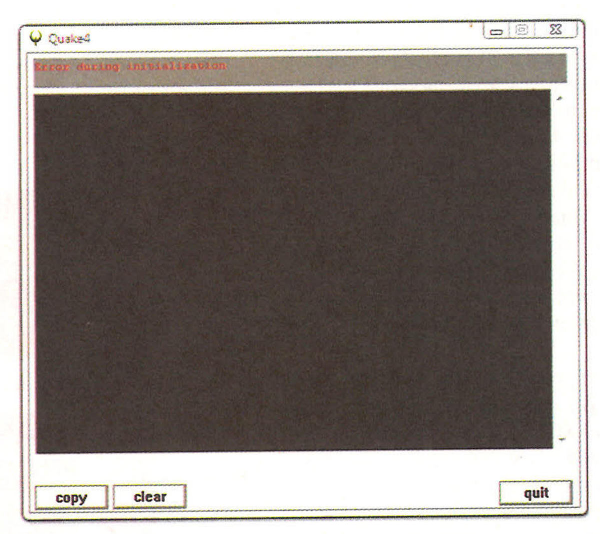
**Encore du Windows Vista ? Après vous avoir présenté cet été les grandes lignes du futur système d'exploitation de Microsoft, il est temps de voir en détail s'il a de quoi convaincre le public le plus difficile : les joueurs !**

C_Wiz




## Les configurations de test

**Processeur Intel Core 2 Duo X6800 (2.93 GHz)**
**Carte mère Asus P5W64 Professional (i975X)**
**ATI Radeon X1950 XT**
**2 Go de mémoire DDR2 PC6400 (2 x 1Go, 800 MHz CAS5)**
**Windows Vista RC1 (build 5600)**
**Pilotes graphiques ATI RC1**

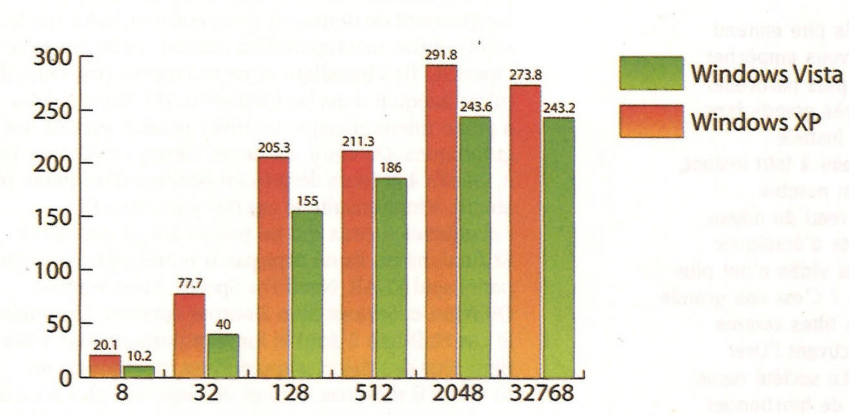



Le verdict a le mérite d'être clair pour les jeux OpenGL...

Les mois se suivent et les pré-versions de Windows Vista se succèdent. Après une bêta 2 très décevante, c'est une RC1 que nous propose la firme de Redmond. Pour ceux qui ne sont pas adeptes des noms de code, on parle de « Release Candidate », sous-entendu une version terminée, quasi prête à être vendue. Autant vous dire que ce n'est pas le cas et qu'on la considérera davantage comme une bêta 3 qu'autre chose : tout est toujours en chantier. Cependant les choses se sont un peu améliorées et l'on commence à trouver des pilotes graphiques d'une qualité supportable. L'occasion rêvée pour faire un premier point sur la compatibilité de nos jeux et surtout, sur leurs performances.

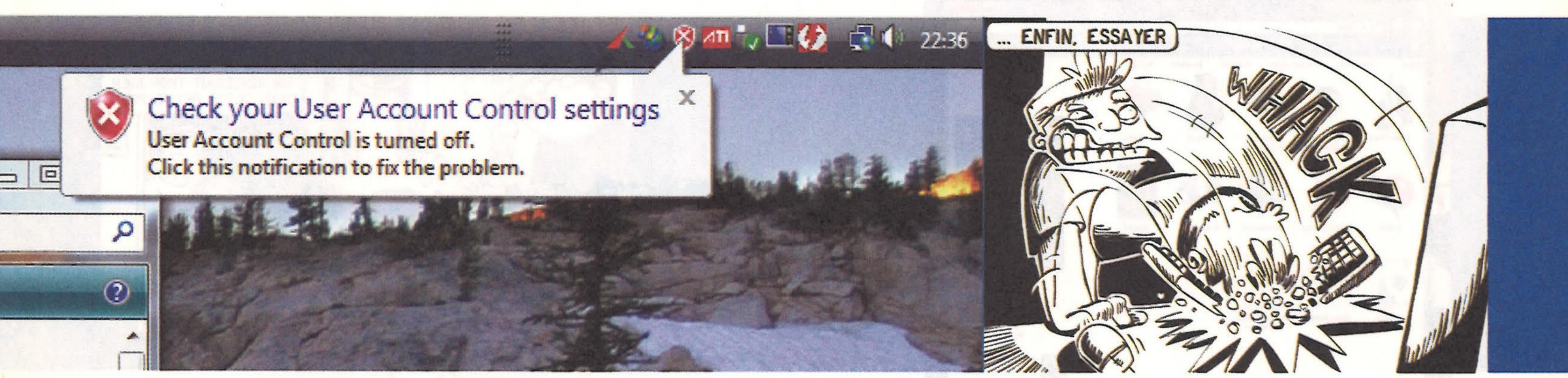
### Pilotage automatique

Car voilà, Vista n'arrive pas sans promesses. Il porte en son sein un nouveau modèle de driver graphique (baptisé LDDM), censé apporter un certain nombre d'optimisations. Du côté de la stabilité tout d'abord : sous Windows XP, le pilote tournait directement au niveau du noyau (en mode kernel). Ce qui fait qu'un overclocking un peu trop sauvage ou un bug dans le driver pouvait causer un écran bleu. Avec Vista, Microsoft resserre les boulons : le pilote graphique (à l'image des autres) devra fonctionner dans ce que l'on appelle un mode « utilisateur ». En clair, il perd une grosse partie de ses privilèges et se retrouve relégué au simple rang d'application. Cela montre qu'ils peuvent avoir de très bonnes idées lorsqu'ils le veulent...

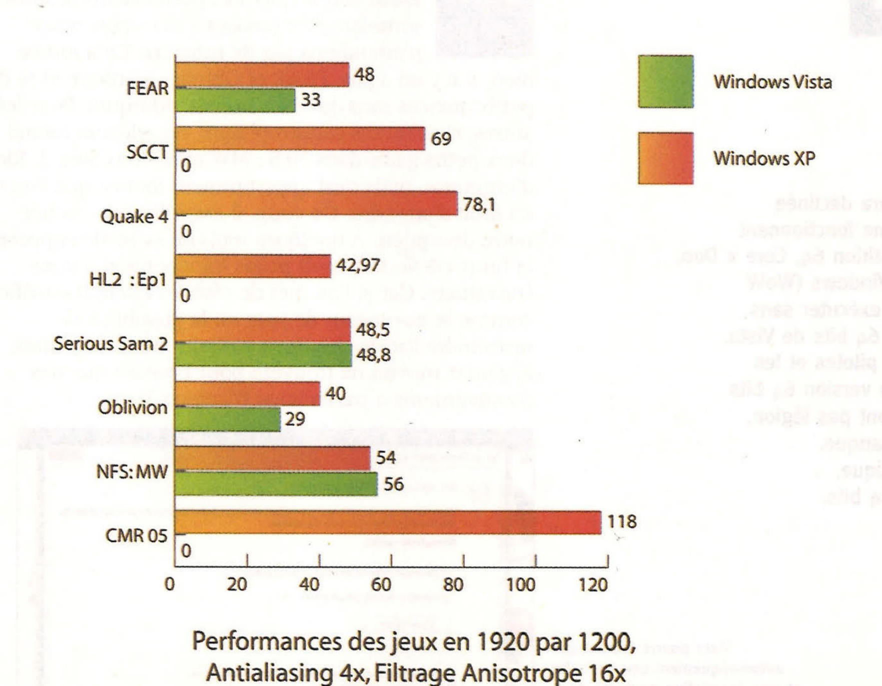



Nombre de triangles (en milliers) affichés par seconde en fonction de la taille des batchs.

**Espoirs déçus** Mais ne croyez pas que Microsoft s'en soit arrêté là : ce nouveau modèle de pilote nous promet des performances accrues. Ne vous attendez cependant pas à des miracles, il s'agit surtout de faire diminuer la charge du processeur lors des opérations graphiques. Car maintenant vous commencez à le savoir : si votre carte 3D fait le gros du travail pour l'affichage des images, votre CPU est mis, lui aussi, à contribution. 3D Mark dispose d'un test baptisé « batch size ». Il s'agit d'afficher une scène simple composée de triangles. On fait cependant varier les « batchs », c'est-à-dire la taille des paquets que le processeur va envoyer à la carte 3D. Pour des résultats optimaux, il faut absolument que les lots soient gros : s'ils sont trop petits, le pilote passe trop de temps à les interpréter et les performances chutent en flèche. Vista devait normalement grandement améliorer les performances lorsque les « batchs » sont trop petits. Autant dire que les résultats sont très décevants puisque le comportement sous Vista est peu ou prou identique à ce que l'on voyait sous XP.




Forcément, Vista n'est pas très content que l'on désactive sa fonctionnalité phare...




Performances des jeux en 1920 par 1200, Antialiasing 4x, Filtrage Anisotrope 16x

**Niveau de difficulté : élevé** Mais avant de rentrer trop dans le détail des performances, il faut déjà réussir à installer et à patcher ses jeux sous Vista. Et là, autant être clair : c'est un véritable parcours du combattant. On mettra pour l'instant de côté les protections contre la copie qui ne sont pas forcément très conciliantes et l'on admettra que l'installation n'a pas posé de problème. Il faut maintenant appliquer les patchs et là, c'est une tout autre histoire. Vous aurez beau relancer une quinzaine de fois l'opération, dans la plupart des cas, il ne se passera rien. Si vous avez lu notre dossier sur la bêta 2 de Vista, vous connaissez déjà le coupable : la protection des comptes utilisateur. Celle qui vous interdit la modification des fichiers de vos applications. C'est pour notre bien parait-il, pour que les virus ne puissent plus mettre en péril notre système. Sauf que l'implémentation de Microsoft est tellement ridicule qu'elle est juste inutile. Dans certains cas, on nous harcèle de boîtes de dialogue avant de pouvoir réaliser la moindre opération. Et lorsqu'on tente de modifier les fichiers d'une application, il ne se passe rien. Aucun message d'avertissement, aucune explication. Juste de la frustration. C'est tout sauf glorieux et Microsoft devrait arrêter là les frais.

**Vista n'aime pas l'OpenGL** Une fois la « protection » désactivée, les choses se passent un peu mieux et l'on a pu installer le panel habituel des jeux qui nous servent à évaluer les performances des cartes 3D. On déchantera assez vite puisque Splinter Cell :

## Le cas StarForce

**Vous l'avez compris, les protections contre la copie sont le pire ennemi des jeux sous Vista. Ce sont elles qui vont bien souvent vous empêcher de les lancer. Cependant, le cas de StarForce est un peu plus particulier que les autres. Vous le savez, nous ne sommes pas de très grands fans de cette technologie russe. Pour pouvoir fonctionner, elle installe sur votre machine un pilote qui restera résident en mémoire à tout instant, que vous jouiez ou non. Pire, ce pilote s'octroie un certain nombre de privilèges, comme le fait de tourner directement au niveau du noyau de Windows. Et là, cela tombe mal puisque Microsoft tente d'éradiquer cette pratique peu orthodoxe : même les drivers de cartes vidéo n'ont plus le droit de le faire. Alors, que va-t-il se passer avec Vista ? C'est une grande question. Dans l'état actuel, il est possible d'installer des titres comme Splinter Cell : Chaos Theory ou Colin McRae 05 (en désactivant l'User Account Protection) mais le pilote refusera de s'installer. La société russe propose bien un patch sur son site web, mais il a refusé de fonctionner chez nous. Microsoft abdiquera-t-il en autorisant cette protection contre la copie à faire ce qu'elle interdit aux pilotes plus classiques ? Deux poids, deux mesures...**

L'explorateur de jeux regroupe la totalité des titres installés sur la machine. Ou presque...

## 32 ou 64 bits ?

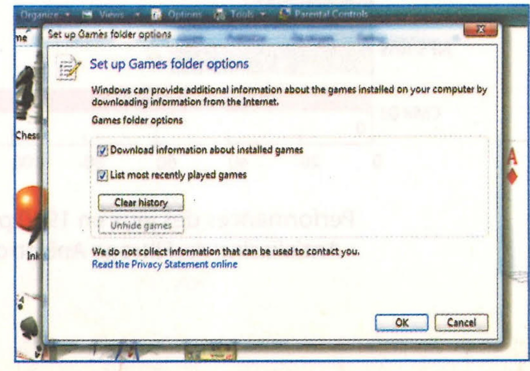
**Chacune des nombreuses versions de Windows Vista sera déclinée en deux éditions distinctes : 32 et 64 bits. La dernière ne fonctionnant que sur les processeurs supportant cette technologie (Athlon 64, Core 2 Duo, etc.). Sur le papier, Microsoft dispose de Windows on Windows (WoW pour les intimes) une couche d'émulation qui permet d'exécuter sans problème les applications 32 bits au sein de la version 64 bits de Vista. Deux points continuent cependant à nous ennuyer : les pilotes et les protections contre la copie. Ceux qui se sont frottés à la version 64 bits de Windows XP le savent, les drivers compatibles ne sont pas légion, même si Microsoft fait de son mieux pour combler le manque. Pour les protections des jeux, c'est déjà plus problématique, la plupart des éditeurs ne se souciant pas du tout du 64 bits. Espérons que cela changera dans les mois à venir...**

Chaos Theory et Colin McRae 05, deux titres protégés par le système StarForce refusent purement et simplement de démarrer (voir notre encadré sur le sujet). Autre incompatibilité notoire : celle des jeux OpenGL. Ils s'installent et ne se lancent pas, faute d'un pilote adéquat dans les Catalyst d'ATI. Chez Nvidia, c'est à peine mieux puisque le driver produit surtout des bugs graphiques. Du coup, on devra mettre de côté les Doom 3, Quake 4 et leurs dérivés en l'attente d'un pilote plus abouti. Vient ensuite le cas des jeux DirectX « classiques », ceux qui ne posent aucun problème.
Et finalement, ils ne sont pas si nombreux : de notre panel seul FEAR, Need For Speed : Most Wanted, Oblivion et Serious Sam 2 auront survécu. On oubliera le cas Half-Life 2 dont le fonctionnement sous Vista tient plus des théories quantiques qu'autre chose.
Et vu qu'il n'est pas exempt de bugs non plus sous XP, on s'abstiendra de mettre la faute sur le dos de Vista. Notez enfin pour la petite histoire que 3D Mark 2005 refusera de s'installer sans que l'on comprenne pourquoi. La version 2006 fonctionne cependant sans problème.




### Des chiffres !

Alors, qu'est ce que cela donne en pratique ? Étant donné que les optimisations promises semblent être passées à la trappe, nous n'attendions pas de miracles. Cela tombe bien, il n'y en a pas. FEAR et Oblivion perdent 30 % de performances sans que l'on saisisse pourquoi. Pour les autres, c'est moins catastrophique, on relèvera même deux petits gains dans NFS : MW et Serious Sam 2. Rien d'immense, mais c'est apparemment tout ce que l'on est en droit d'attendre. Du coup, il est délicat de cacher notre déception. À quelques mois de sa sortie supposée, le futur OS de Microsoft peine franchement à nous convaincre. Car si l'on met de côté les quelques artifices comme le navigateur de jeux ou la possibilité de restreindre l'accès des titres violents aux plus jeunes, le gamer moyen ne trouvera pour l'instant que des inconvénients à passer sous Windows Vista.




Vista pourra télécharger automatiquement une pochette et une description pour vos jeux.

# EN AVANT PREMIÈRE POUR Joystick !

**Joystick (1 an/11 n°)** — 71,50 €*

**+ Le jeu PRO EVOLUTION SOCCER 6™** (version PC) — 45 €**

**Total** — ~~116,50 €~~

## POUR VOUS SEULEMENT




**59 €**

**49 % de réduction**

+

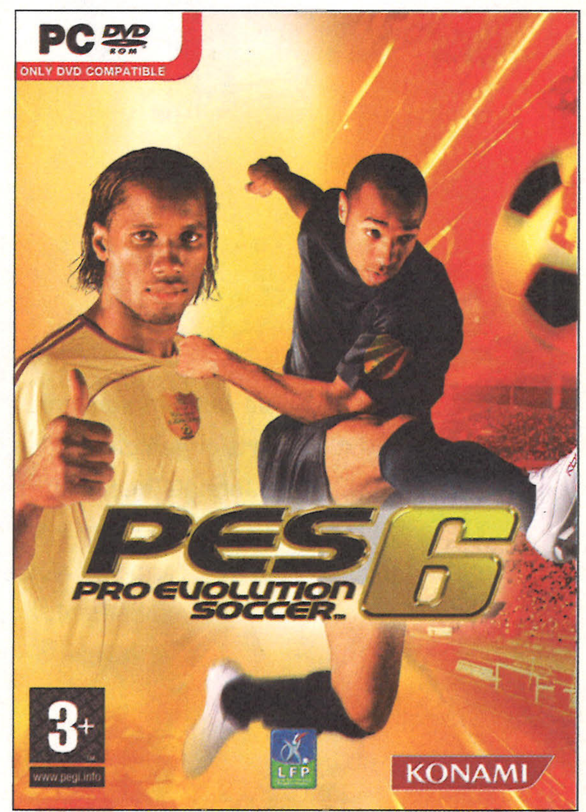



**Photo et jacquette non contractuelle. Dans la limite des stocks disponibles

Plus rapide, plus précis et encore plus spectaculaire que jamais, Konami a encore réussi à repousser ses limites en nous concevant cette nouvelle version. Une intelligence artificielle optimisée, des gestes parfaitement reproduits, des cinématiques sublimes, de nouveaux modes de jeu et de très grosses surprises vous attendent… PES 6 vous permettra de jouer avec les plus grands clubs européens, de nombreuses nations issues des quatre coin du monde mais surtout… pour la première fois avec les licences officielles de la Ligue 1® Orange et celle de l'équipe de France.

KONAMI

## BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ86

**A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :**
**JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19**

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/11 N°S** **+ le jeu Pro Evolution Soccer 6™** (Version PC) pour **59 €** au lieu de **116,50 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ Carte n° ____
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ____
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ____ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac




*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/06/06). Vous pouvez acquérir le jeu "Pro Evolution Soccer 6™" (version PC) au prix de 45€ (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/06.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. ❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future.

# top HARD

L'été n'est plus qu'un lointain souvenir, à l'image des difficultés d'approvisionnement qui ont entouré les Core 2 Duo. C'est désormais beaucoup plus facile à trouver et l'on ne va pas s'en plaindre. Par contre, on paye toujours certaines conséquences de cet engouement, notamment au niveau de la Ram...

C_WIZ

## Le moniteur

Ça y est, la mode est définitivement lancée puisque les écrans LCD larges ont totalement la cote. Tout le monde s'y met et les modèles se multiplient, ce dans toutes les tailles. On trouve même des 22 pouces dans des résolutions confortables (1680 par 1050), le tout pour des prix très modiques. La largesse n'est plus un luxe, c'est tant mieux.

**Config 1 :** 19 pouces CRT Hyundai Q995, environ 180 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 230 euros TTC.
**Config 2 :** 19 pouces CRT ViewSonic E96+SB, environ 200 euros TTC ou 19 pouces LCD Samsung 940BW (4 ms, 16/10e), environ 270 euros TTC.
**Config 3 :** 21 pouces CRT Viewsonic P227fb, environ 500 euros TTC ou 22 pouces LCD Samsung 225BW (5 ms, 16/10e), environ 400 euros TTC.

## Le refroidissement

Allez, à mort les mini-PC, vu que de toute façon je vous parle de tout sauf d'eux dans cette rubrique, il était temps de vous donner nos recommandations. Et rassurez-vous, je trouverai bien un autre endroit pour vous raconter ma vie. D'ailleurs, je vous ai déjà parlé de mes problèmes de direction assistée ? Encore un coup d'un attaché de presse qui voulait se venger !

**Processeur :** Thermaltake XP-90 (nécessite un adaptateur pour le socket 775), environ 35 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92mm), environ 10 euros TTC.
**Carte graphique :** Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

## La Ram

Catastrophe ! La forte cote du Core 2 Duo pousse aux achats de Ram. Conséquence, les prix montent et personne ne veut trop en stocker, préférant attendre. Résultat, difficile de se procurer de la bonne Ram, la PC5300 se négocie à 130 euros le giga. Difficile à avaler comme pilule, surtout lorsque l'on doit en mettre deux si l'on veut faire tourner sans trop d'ennuis le prochain Windows Vista...

**Configs 1, 2 :** 1 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 512 Mo, 667 MHz), environ 130 euros TTC.
**Config 3 :** 2 Go de DDR2-SDRAM PC5300 (2 x 1 Go, 667 MHz), environ 250 euros TTC.

## Le processeur

J'ai beau chercher des circonstances atténuantes, rien ne me permet d'expliquer l'attentisme d'AMD. On attend toujours les versions « Energy Efficient » ou une véritable réponse sur les performances. Mais non, rien, nada. À croire qu'AMD n'existe plus. C'est dommage car il n'y a rien de tel que la compétition. Si AMD n'avait pas sorti en son temps les Athlon 64, les Core 2 Duo n'existeraient pas...

**Config 1 :** AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E6300 (1,83 GHz/Socket 775), 180 euros environ.
**Config 2 :** AMD Athlon X2 4600+ (2,2 GHz/Socket AM2) 230 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
**Config 3 :** AMD Athlon X2 5000+ (2,4 GHz/Socket AM2) 300 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz/Socket 775), 320 euros TTC environ.

## Le routeur WiFi

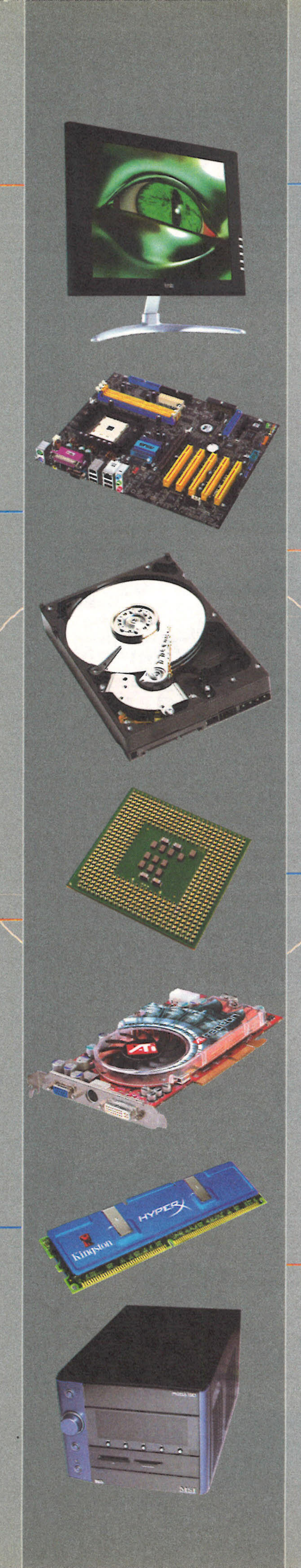
Configuration complexe, transferts de fichiers par MSN qui rament et autres parties de jeu en réseau qui refusent de se connecter, il ne faut pas se mentir ! Un routeur, c'est aussi un gros paquet de problèmes. Alors il faut bien le choisir, et surtout être prêt à se plonger dans des concepts comme le NAT. Vous n'y couperez pas.

- Linksys WRT54GS (routeur Câble/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.

## La carte son

Allez, plus que quelques mois avant que les mixeurs « hard » soient définitivement enterrés par Windows Vista. Miam. D'autant qu'il faut l'avouer, la chose est assez bien faite avec la possibilité de mixer des pistes multi-canaux avec des pistes stéréo, en gérant individuellement les niveaux sonores (même sur une sortie numérique en S/PDIF). Bref, du bonheur en barre.

**Config 1 :** SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
**Config 2 :** SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
**Config 3 :** TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/ SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.



## La carte mère

Toujours pas mal de choix au niveau des cartes mère, ma petite préférence allant à la P5B, dans sa version Deluxe. Bien sûr, si vous êtes pauvres, vous avez également le droit de prendre la version « classique ». Les deux ont d'énormes propensions à l'overclocking et la stabilité est totalement au rendez-vous. Ne rigolez pas, c'est rarement le cas...

**Config 1 :** MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
**Config 2 :** ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5B Deluxe (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
**Config 3 :** Asus P5W DH Deluxe (Intel P975/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.




## Le disque dur

Le prix des disques durs continue à se tasser, du coup on prend 200 Go pour la première configuration. Notez pour ceux qui ont besoin de beaucoup de place que l'on trouve des disques des 400 Go pour environ 150 euros et que les modèles à 500 se dénichent pour environ 200 euros ! Oui, ce n'est pas cher...

**Config 1 :** 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 70 euros TTC.
**Config 2 :** 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
**Config 3 :** 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.




## La carte vidéo

Toujours de belles affaires à faire du côté de chez ATI et là encore, on reste sur la X1900 XT équipée de 256 Mo de Ram pour le « sweet spot ». On notera également l'apparition d'une 7900 GTO chez nVidia, une série très limitée dont les performances sont assez sympathiques. Pour peu qu'on puisse se faire à leur qualité d'image.

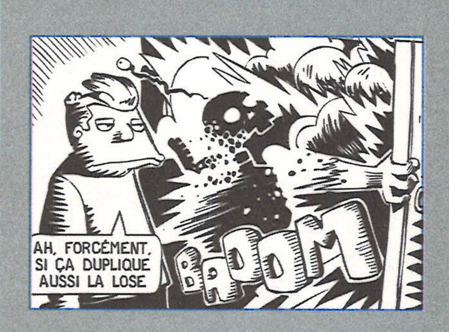
**Config 1 :** ATI Radeon X1900 GT 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, GeForce 7600 GS 256 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC.
**Config 2 :** ATI Radeon X1900 XT 256 Mo (PCI Express), environ 249 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 280 euros TTC.
**Config 3 :** ATI Radeon X1950 XT 512 Mo (PCI Express), environ 400 euros TTC, nVidia GeForce 7900 GTX 512 Mo (PCI Express), environ 450 euros TTC.




## Le lecteur/graveur de DVD

Alors je vous propose au choix un graveur Blu-Ray qui en rate une sur deux, ou un graveur de DVD qui certes ne sait pas brûler de Blu-Ray mais fait à peu près tout le reste. Seule différence : le prix. 900 euros environ pour le premier et un peu moins de 40 pour le second. Faites votre choix !

**Config 1 :** Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 25 euros TTC.
**Configs 2, 3 :** Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



# ET POKE ET PEEK

**Les numéros de Stick se suivent et ne se ressemblent pas : ce mois de novembre 1996 était sacrément chargé en gros calibre avec ses 200 pages, des tests de légendes qui font pleurer de nostalgie et la grève des transports qui compliqua le bouclage. Surtout pour Fishbone.**



Je me rappelais mieux de la pub avec Sandra Bullock qui était en face de cette page que de ces deux jeux. C'est dire…

Pourquoi je vous parle de Fish ? Parce que novembre 96 c'était aussi la date d'une de ses mémorables gamelles en moto (comme quoi, marcher c'est bien aussi). On a de la chance de l'avoir encore parmi nous vu le nombre de fois où il a embrassé le bitume. Surtout qu'il a un peu émietté sa colonne vertébrale au passage et même perdu quelques centimètres. Tiens ça me fait penser que j'irai bien boire des coups avec mon miraculé préféré. Il paraît qu'il roule en voiture française des années 80, faut que j'enquête.

## ET LARA DANS TOUT ÇA ?

Nan, la Fabian qui perce les tympans n'a rien à voir avec mon intertitre, je parle évidemment de Miss Croft, qui débarque dans Tomb Raider premier du nom, enfin en test. 96 % d'intérêt largement mérités à l'époque, pour une série qui a du mal à se renouveler de nos jours. Il faut avouer que ce premier opus nous avait collé une mandale magistrale dans les gencives avec son support 3DFX. Nos rétines fondaient de bonheur, pendant que les yeux de nos copines frisaient la conjonctivite à force de pleurer sur l'argent du couple, dépensé dans du stupide matos PC. Tout ça pour admirer des seins pointus… Peuvent pas comprendre nos copines. Surtout qu'on avait aussi besoin d'un nouveau CPU pour faire tourner Screamer Rally 2 (91 % d'intérêt), un de mes jeux préférés côté courses de caisses à savon arcade. Et puis Rally Championship, c'était bien aussi (92 % d'intérêt) ! Nan, franchement, il était rentabilisé le PC… Sans parler de Daggerfall (89 % d'intérêt) qui, bien qu'assez moche par rapport aux titres de l'époque, occupera bien les nuits d'un paquet de joueurs.

## MAIS TOUT ÇA, C'EST DES CARESSES

En preview, on sent arriver quelques gros gros hits. Des gros. J'insiste si je veux. Vous voulez des noms ? Diablo (paf), Alerte Rouge (pif), Firo & Klawd (ha ha, nan je déconne), M.A.X. (sbim les dents), Nascar 2 (nan pas les dents !), Cyber Gladiator (oui, bon, O.K., y'avait des bouses aussi, j'avoue), Leisure Suit Larry 7 (chapiteau !) et Heroes of Might & Magic 2 (cernes sous les yeux, ça rime). Désolé pour les parenthèses. Évidemment, je ne cite là que les meilleurs (ou les pires), ce numéro a en gros 60 pages de previews. Du reste, je ne vous fais pas l'affront de revenir sur ces titres ultra connus. Seul M.A.X. fut négligé par certains à l'époque. Grave erreur que d'avoir manqué ce jeu de stratégie tour par tour… Allez, sur ce, je vous laisse, la nostalgie ça va bien deux minutes mais là, c'est l'heure de mon DotA.

CAFÉINE





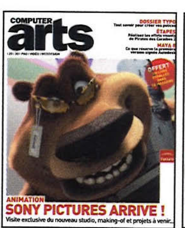

Quand on sait que le 2 est toujours joué sur Battle.net, on a pitié de certains titres sortis entre-temps…



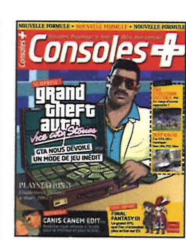
À l'époque, un modem Olitec ou USR faisait de vous un prince du Net. Maintenant on veut une Freebox HD pour surfer sur google.

Vous êtes à un doigt de gagner de l'argent.





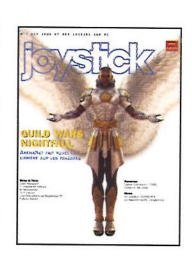













**Abonnez-vous en ligne**
**et économisez jusqu'à 50 % sur le prix de vente en kiosque de vos magazines favoris**



**www.mesmagazinesfavoris.fr**
l'adresse favorite de vos magazines favoris

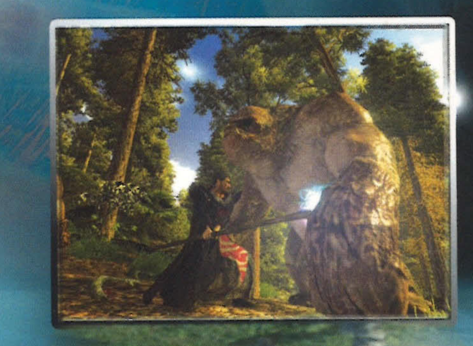
JOWOOD PRODUCTIONS
PRESENTE
UN JEU PIRANHA BYTES




3

"Enfin un RPG crédible."
joystick

"Que du bon...
Un titre vraiment abouti."
jeuxvideo.com

13 octobre 2006

www.jowood.com
Egalement disponible en coffret collector
www.gothic3.com












© 2006 by Pluto 13 GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.